

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي جامعة القادسية كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة الدراسات العليا / الماجستير

تأثير تمرينات مقترحة في (إدراك المعيط / سرعة ودقة اتفاذ القرار) لدى حكام لعبة الكبادي الدرجة الأولى في العراق

رسالة تقدم بها الطالب حسام عبد مسلم صاحب العنبكى

إلى مجلس كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة - جامعة القادسية وهي جزء من متطلبات نيل شهادة الماجستير في التربية البدنية وعلوم الرياضة

بإشراف أ.د أكرم حسين جبر الجنابي



٠٤٤٠ هـ

بسم الله الرحمن الرحيم

﴿ رَبِّ قَدْءَ اتَيْتَنِي مِنَ ٱلْمُلْكِ وَعَلَّمْتَنِي مِن تَأْوِيلِ ٱلْأَحَادِيثِ فَاطِرَ ٱلسَّمَوَتِ وَٱلْأَرْضِ أَنْتَ وَلِيّ عَفِى ٱلدُّنْيَا وَٱلْآخِرَةِ تَوَفَّنِي فَاطِرَ ٱلسَّمَوَتِ وَٱلْآرُضِ أَنْتَ وَلِيّ عَفِى ٱلدُّنْيَا وَٱلْآخِرَةِ تَوَفَّنِي مُسْلِمًا وَٱلْرَخِرَةِ تَوَفَّنِي مُسْلِمًا وَٱلْحِقْنِي بِٱلصَّلِحِينَ ﴿ اللهِ مُسْلِمًا وَٱلْحِقْنِي بِٱلصَّلِحِينَ ﴿ اللهِ اللهِ السَّلِمَا وَٱلْحِقْنِي بِٱلصَّلِحِينَ ﴿ اللهِ اللهِ السَّلِمُ اللهِ السَّلِمُ اللهِ اللهِ السَّلِمُ اللهِ السَّلِمُ السَّلِمُ اللهِ اللهِ السَّلِمُ اللهِ اللهُ اللهِ اللهُ اللهِ اللهِ اللهِ اللهِ اللهِ اللهِ اللهُ اللهِ اللهِ اللهُ اللهُ اللهُ اللهُ اللهُ اللهُ اللهِ اللهُ اللهُ اللهُ اللهُ اللهُ اللهُ اللهِ اللهِ اللهُ اللهِ اللهُ اللهُ اللهُ اللهِ اللهُ اللهُ اللهُ اللهُ اللهُ اللهِ اللهِ اللهِ اللهُ اللهِ اللهُ اللهُ اللهُ اللهُ اللهُ اللهِ اللهُ السَّلِمُ اللهُ اللهُ اللهُ اللهُ اللهُ اللهِ اللهُ اللهِ اللهُ اللهُ اللهُ اللهِ اللهُ ال

صدق الله العلي العظيم سورة يوسف

الآية (١٠١)

إقرار المشرف

أشهد أن هذه الرسالة الموسومة:

تأثير تمرينات مقترحة في (إدراك المحيط / سرعة ودقة اتخاذ القرار) لدى حكام لعبة الكبادي الدرجة الأولى في العراق

والمعدة من قبل طالب الماجستير (حسام عبد مسلم صاحب) قد تمت تحت إشرافي في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة القادسية وهي جزء من متطلبات نيل شهادة الماجستير في التربية البدنية وعلوم الرياضة.

الإمضاء أ. د أكرم حسين جبر الجنابي جامعة القادسية / التربية البدنية وعلوم الرياضة المشرف التأريخ / / ٢٠١٩

بناءً على التعليمات والتوصيات أرشح هذه الرسالة للمناقشة.

الإمضاء أ.د علي عطشان خلف المشرفاوي م. العميد للشؤون العلمية والدراسات العليا جامعة القادسية / التربية البدنية وعلوم الرياضة التاريخ / / ٢٠١٩

إقرار المقوم اللغوى

أشهد أن هذه الرسالة الموسومة:

تأثير تمرينات مقترحة في (إدراك المحيط / سرعة ودقة اتخاذ القرار) لدى حكام لعبة الكبادي الدرجة الأولى في العراق

قد تمت مراجعتها من الناحية اللغوية تحت باشرافي وأصبحت بأسلوب علمي خالِ من الأخطاء والتعبيرات اللغوية غير الصحيحة ولأجله وقعت.

الامضاء:

أ.م فضيلة صبيح نومان

جامعة: جامعة القادسية - كلية الآداب - قسم اللغة

العربية

التأريخ: / / ٢٠١٩

إقرار لجنة المناقشة والتقويم

نشهد بأننا لجنة المناقشة والتقويم، أطلعنا على هذه الرسالة الموسومة بـ:

تأثير تمرينات مقترحة في (إدراك المحيط / سرعة ودقة اتخاذ القرار) لدى حكام لعبة الكبادي الدرجة الأولى في العراق

وقد ناقشنا الطالب (حسام عبد مسلم صاحب) في محتوياتها وفيما له علاقة بها وأنها جديرة بالقبول لنيل شهادة الماجستير في علوم التربية البدنية وعلوم الرياضة.

التوقيع التوقيع التوقيع أ.د أ.د عضو

التوقيع

أ.د

رئيسا

صدقت من مجلس كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة في جامعة القادسية في جلسته المنعقدة بتاريخ / ٢٠١٨/

أ. د هشام هنداوي هويدي عميد كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / وكالة التاريخ / / ٢٠١٩

الاهداء

إلى حبيبنا وشفيعنا (محمد) (صلى الله عليه واله وصحبه وسلم)
إلى باب العلم امير المؤمنين علي ابن ابي طالب (عليه السلام)
إلى نور العيون وبلسم الجروح وسعادة الدنيا
إلى من به تدوم الحياة وتذوب الآهات … رأبي أطال الله في عمره)
إلى أغلى ما املك رحمه لله في هذه الدنيا امي الغالية (ادامها لله)
إلى قرة عيوني وسندي في مسيرتي ونبض قلبي وعمري
إلى من بهم تدوم البسمة وبوجودهم تعلو الفرحـة
إخواني وأخواتيرحفظهم الله
الى أصدقاء العمرمحبتا ووفاءا)
إلى كل من ساندني في حياتي ومسيرتي العلمية والدراسية
إلى كل من تمنى وأراد لي الخير والسعادة(أصدقائي وأحبائي)
الـــى اساتذتي الاكارم جميعا (ادامكم لله)
الـــى جميع العاملين بلعبة الكابادي من اداريين وحكام ولاعبين
إلى كل من دعا وتمنى لي النجاح والموفقية
أهـدي البهم ثمرة حهدي المتواضع

الباحث

شكر وتقديسر

قال تعالى: ﴿ لئن شكرتم لأزيدنكم ﴾ فكيف لي أن أشكر الله وقد أذهلني عن إقامة شكره نتابع طوله، وأعجزني عن إحصاء ثنائه فيضُ فضله وشغلني عن ذكر محامده ترادف عوائده... فآلائه جمة ضعف لساني عن إحصائها ... ونعماؤه كثيرة قصر فهمي عن إدراكها فضلاً عن استقصائها فكيف لي بتحصيل الشكر ؟ وشكري إياه يفتقر إلى شكر .. فكلما قلت لك الحمد وجب على لذلك أن أقول لك الحمد...

ابي... شكرا لك من صميم قلبي.

امي ... لا اعرف كيف اغدوا بملامح الشكر لكي.

اخوتي واختي شكرا لكم على مساندتكم لي.

مشرفي العزيز (ا.د أكرم حسين جبر) الذي انقدم له بوافر الشكر والعرفان بالجميل وفائق التقدير والاحترام على توجيهاته العلمية التي عزرت من مكانة البحث، وما منحني إياه من أفكاره النيرة وعطائه المميز اللامحدود، حتى يعجز قلبي ولساني عن شكره، لوقوفه الى جانبي، واعترافاً مني بكرمه الجميل ادعو ربي أن يحفظه ويمنحه مزيداً من الرفعة والتقدم. صاحب التميز والأفكار النيرة، ازكى التحيات وأجملها وانداها واطيبها، أرسلها لك بكل ود وحب وإخلاص، تعجز الحروف ان تكتب ما يحمل قلبي من تقدير واحترام، وان تصف ما اختلج بمليء فؤادي من ثناء واعجاب، فما أجمل ان يكون الانسان شمعة تتير دروب الحائرين اللهم أدعوك باسمك العلي القدير أن تثيب كل من شاركني في هذا الجهد، وعلمني أن الحياة كلها خير وعطاء، وفي هذا المقام وبعد الحمد والشكر شه أجد من واجبي أن أقدم الشكر والتقدير لمن كان لهم فضل في مساعدتي لإكمال هذه الدراسة المتواضعة وإظهارها بشكلها الحالي؛ وأخص بالذكر كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة القادسية المتمثلة بالسيد العاميد المحترم (أ.د هشام هنداوي هويدي) ومعاون العميد العلمي (أ.د علي عطشان خلف) العميد المحترم (أ.د هشام هنداوي هويدي) ومعاون العميد العلمي (أ.د علي عطشان خلف)

ان قلت شكرا فشكري لن يوفيكم ...حقا سعيتم فكان السعي مشكورا.. ان جف حبري عن التعبير يكتبكم.. قلب به صفاء الحب تعبيرا.. الدكتور (رحيم رويح) والاستاذ (علاء جبار)

والدكتور (احمد عبد الامير شبر) والدكتور (وسام فالح) والأستاذ (عامر موسى) والدكتور (صعد حسين مردان عمر) والدكتور (علاء خلدون) والدكتور (اسعد علي سفيح) والدكتور (اسعد عدنان) والدكتور (سلام جبار) طالما شجعوني ووقفوا الى جانبي بكل تفاءل ومحبة.

عمل المعروف يدوم والجميل دايم محفوظ، لا تفكر في يوم أنسى أنك وقفت جنبي على طول مشقة عملي في الرسالة اشكركم بانغام أوتار قلبي الأخ والصديق (مصطفى علي عبدالله) والانسان الرائع والودود (ثائر نبيل جعفر) واخي الذي لم تلده امي (بشار عبد العزيز).

واتقدم بالثناء والامتنان لأفراد (عينة البحث) الذين كان لهم الأثر الكبير في إنجاز هذا البحث، سعياً منهم في تقديم النفع والفائدة للعلم وطلابه، فجزاهم الله عني خير الجزاء، ولفريق العمل المساعد؛ لمساعدتي في اجراءات البحث الميدانية.

وأيضاً يسعدني أن أقدم الشكر الى زملائي في الدراسة، فجزاهم الله عني خير الجزاء، والى أخصهم منهم أصدقائي طول محنتي أصدقائي في حزني وفرحي لا أستطيع. كيف ان أصف لكم شعوري تجاهكم (محمد راسم حسين، علي محمد خميس، محمد هشام عبد الامير، صالح فلاح عباس، كرار نبيل جعفر، محمد هاتف، زيد محمد كاظم،) وأتقدم الشكر الجزيل والعرفان والامتنان الى جميع العاملين في رياضة لعبة الكابادي وخصوصا السيد (حميد نعمه الحمداني) والأستاذ (عبد الحسين كريم) والدكتور (سعيد علوان) والأستاذ (احمد خلدون) والأستاذ (كريم عبيد) والأستاذ (محمد علي) والأستاذ (علاء حسين) كما أتقدم بالشكر والعرفان الى وحدة الدراسات العليا المتمثلة بالدكتورة (صبا) والست (جميلة محمد) والست (سيناء) وأيضا لا ننسى مكتبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة القادسية وبالخصوص السيد بهاء ابراهيم والسيد علي فلاح لرفدي بالمصادر والمراجع العلمية التي صبت بخدمة انجاز كافة متعلقات الرسالة.

وفي الختام أقدم خالص شكري وتقديري واحترامي لكل من أسهم بنصيحة او جهد وكان له فضل في انجاز هذه الرسالة والتمس العفو من كل من لم تسعفني ذاكرتي الى ذكرهم. والاعتراف بفضلهم." ربنا لا تؤاخذنا ان نسينا او أخطاناً ".

وآخر دعوانا: اللهم اشرح لي صدري، ويسر لي أمري، واحلل عقدة من لساني يفقهوا قولي.

مستخلص الرسالة

تأثير تمرينات مقترحة في (إدراك الميط/ سرعة ودقة اتفاذ القرار) لدى حكام لعبة الكبادي الدرجة الأولى في العراق

الباحث بإشراف

أ. د اکرم حسین جبر الجنابي

حسام عبد مسلم صاحب العنبكي

١٩ ، ٢م

A1 2 2 .

كما في بقية الألعاب الرياضية توجد مشاكل عديدة في هذه اللعبة أيضا كونها حديثة العهد وتغيب قوانينها عن اغلب اللاعبين ومن هذه المشاكل ما يؤدي الى عدم سير المباراة بالشكل الصحيح وذلك عدم سرعة ودقة بعض قرارات الحكام الذي يعتمد على مدى الرؤيا المتاحة للحكم مما يترتب عليه اصدار قرار خاطئ او مشتبه فيه مما يؤدي الى ان يطلب الفريق (video check) والذي يؤثر ذلك على متعة اللعبة وتشويقها لدى المشاهد واللاعب من خلال عدم الاستمرار باللعب وأيضا يستخدم بعض المدربين هذا الفيديو كوسيلة لجوانب تكتيكية للتخلص من الضغط في بعض حالات اللعب اثناء المباراة بسبب التوقف الحاصل حتى اعلان النتيجة وللحياولة دون الانقطاع المتكررة إثناء اللعبة أدى ذلك بالباحث إلى حل هذه المشكلة من خلال وضع تمرينات تخصصية لتطوير سرعة ودقة اتخاذ القرار من خلال ادارته للمباراة

اهداف البحث فهي: -

- التعرف على التمرينات الخاصة في (إدراك المحيط / سرعة ودقة اتخاذ القرار) لدى
 حكام لعبة الكبادي الدرجة الأولى في العراق.
- ٢. تصميم اختبار باستخدام جهاز الواقع الافتراضي (VR BOX) لقياس سرعة ودقة اتخاذ القرار لدى حكام لعبة الكابادي في العراق.
 - ٣. وضع مستويات لحكام الكابادي وفق اختبار جهاز (VR BOX).

فروض البحث فهى: -

- ا. إن للتمرينات الخاصة المعدة من قبل الباحث تأثير ايجابي في (إدراك المحيط / سرعة ودقة اتخاذ القرار) لدى حكام لعبة الكبادي الدرجة الأولى في العراق.
- للختبار المصمم باستخدام جهاز الواقع الافتراضي (VR Box) من قبل الباحث القدرة على
 تحدید مستویات الحکام فی لعبة الکابادی فی العراق.

مجالات البحث فهى:

- المجال البشري: حكام لعبة الكابادي في العراق.
- المجال الزمني: ١٠/١٠/١٠ ولغاية ٢٠١٨/٩/١٠.
- المجال المكاني: مختبر علم النفس في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة القادسية وقاعة منتدى شباب الإسكان.

استخدم الباحث المنهج التجريبي بأسلوب المجموعتين وذلك لملائمة المنهج لحل المشكلة مثل مجتمع البحث حكام الدرجة الاولى للكابادي في العراق فكان عددهم (٢٢)حكم، تم استبعاد (٢) من الحكام لإجراء التجرية الاستطلاعية، فأصبح العدد (٢٠) حكم حيث تم اختيارهم بالطريقة العمدية وتم توزيعهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، واستخدمت المجموعة التجريبية التمرينات التي أعدها الباحث اما المجموعة الضابطة فاستخدمت المنهج المعد من قبل لجنة الحكام تم إجراء تجانس العينة وحساب معامل الالتواء لغرض ضبط متغيرات (الطول – الوزن – الوزن المعر) لغرض التحقق من أن النتائج تتوزع بشكل معتدل بين عينة البحث في اختبار إدراك المحيط) و (الواقع الافتراضي) قام الباحث بمعالجة نتائج الاختبارات القبلية للمجموعتين التجريبية والضابطة بالوسائل الإحصائية المناسبة وصولاً إلى معرفة التكافؤ بينهما. وقد استخدم الباحث وسائل احصائية متعددة لمعالجة النتائج منها اختبار T للعينات المترابطة والمستقلة وكذلك استخدم معادلة الارتباط وأيضا استخدام الاحصائيات المناسبة للاختبارات القبلية والبعدية.

الاستنتاحات:

- ۱. طورت التمرينات المعدة من قبل الباحث كل من (سرعة ودقة اتخاذ القرار -مجال الرؤية-زاوية بصرية يمين ويسار -تتبع الانحراف-وزمن رد الفعل) لحكام الدرجة الأولى بلعبة الكابادي.
- ۲. الجهاز المستخدم له القدرة على تحديد مستويات (حكام الدرجة الأولى) بلعبة الكابادي.
- ٣. تطور العينة في سرعة ودقة اتخاذ وهذا كله يعود الى التمرينات المستخدمة ومستوى
 الصعوبة التى تفوق مستوى اللعب.
- ٤. لمجال الرؤية وسرعة رد الفعل دور في سرعة اتخاذ القرار لدى حكام الدرجة الأولى
 بلعبة الكابادى في محافظة القادسية.

اما التوصيات:

- ا. ضرورة استخدام اختبار الواقع الافتراضي في الكشف عن مستويات الحكام لدى لعبة الكابادي.
 - ٢. التتويع في التمارين العقلية في منهاج تدريب حكام لعبة الكابادي.
 - ٣. الدمج في المتغيرات المهمة والخاصة باللعبة اثناء التدريب للتطوير فيما بينها.
 - ٤. وضع المناهج التدريبية للحكام على أساس اختبار المتغيرات للحكام.
 - ٥. اجراء دراسة مشابهة على حكام العاب أخرى.

قائمة المحتويات

الصفحة	الموضوع	التسلسل
ĺ	العنوان	١
ب	الآية القرآنية	۲
ت	إقرار المشرف	٣
ث	إقرار المقوم اللغوي	٤
ج	إقرار لجنة المناقشة والتقويم	٥
ح	الإهداء	٦
خ – د	شکر و تقدیر	٧
ذ – ز	مستخلص الرسالة	٨
س – ص	قائمة المحتويات	٩
ض	قائمة الجداول	١.
ط	قائمة الأشكال	11
ظ	قائمة الملاحق	١٢
الصفحة	الفصل الأول	
۲	التعريف بالبحث	-1
۲	مقدمة البحث وأهميته	-1-1
٣	مشكلة البحث	-7-1
٤	أهداف البحث	-٣-1
٤	فروض البحث	- ٤ - ١
٤	مجالات البحث	-0-1
٤	المجال البشري	-1-0-1
٤	المجال المكاني	-۲-0-1
٤	المجال الزماني	-٣-0-1
الصفحة	الفصل الثاني	

-7	الدراسات النظرية والدراسات السابقة	٥
-1-7	الدراسات النظرية	٦
1-1-7	أدراك المحيط	٦
7-1-7	السرعة في لعبة الكابادي	٨
1-7-1-7	أهمية السرعة في لعبة الكابادي	٩
7-7-1-7	سرعة الاستجابة (سرعة رد الفعل الحركي)	١١
7-1-7	الدقة في لعبة الكابادي	١٣
٤-١-٢	اتخاذ القرار	10
0-1-7	الواقع الافتراضي	١٨
7-1-7	لعبة الكابادي	۲۱
	الفصل الثالث	الصفحة
-٣	منهجية البحث واجراءاته الميدانية	۲٦
1-5	منهج البحث	77
7-7	مجتمع البحث وعينته	77
1-7-4	تكافؤ عينة البحث	77
٣-٣	الوسائل والاجهزة والادوات المستخدمة في البحث	۲۸
٤-٣	الاختبارات المستخدمة في البحث	۲۹
1-5-4	اختبار أدراك المحيط	۲۹
7-3-7	اختبار سرعة ودقة اتخاذ القرار	٣٧
0-7	عملية تسجيل الفيديو والتحويل	٣٩
7-7	بناء الحالات التحكيمية الفيدوية	٤٠
٧-٣	الأسس العملية للاختبارات	٤٧
۸-۳	درجة الصعوبة	0 {
9-4	مستويات الحكام	०२
1	التجربة الاستطلاعية	०२
11-5	إجراءات البحث الميدانية	٥٨

OA	الاختبارات القبلية	1-11-4
09	التجربة الرئيسية (التمرينات المستخدمة)	7-11-4
٦٠	الاختبار البعدي	7-11-7
٦١	الوسائل الإحصائية	17-5
الصفحة	الفصل الرابع	
٦٣	عرض وتحليل ومناقشة النتائج	- ٤
٦٣	عرض وتحليل ومناقشة نتائج إدراك المحيط لحكام لعبه الكابادي	1-1-٤
٦٨	عرض وتحليل ومناقشة نتائج الواقع الافتراضي لحكام لعبه الكابادي	7-1-5
٧.	عرض وتحليل ومناقشة نتائج قيم معامل الارتباط للمتغيرات المدروسة	٣-١-٤
	لحكام لعبه الكابادي	1-1-2
	الفصل الخامس	
٧٢	الاستنتاجات والتوصيات	-0
٧٢	الاستنتاجات	-1-0
٧٢	التوصيات	-۲-0
الصفحة	المصادر	
٧٤	المصادر	١
٨٠	الملاحق	
A	ملخص باللغة الانكليزية	١

قائمة الجداول

		رقم
الصفحة	العنوان	ريم الجدول
۳.	بين قدمة المسط الحساب والانجازة المعالم والمسيط وقدمة وجاءا الاختلاف بين افراد عينة البحث	1
1 •	يبين قيمة الوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط وقيمة معامل الاختلاف بين افراد عينة البحث	1
۳۱	يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) المحسوبة ودلالة الفروق لإيجاد التكافؤ بين	2
	مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة)	
٤٧	يبين أراء الخبراء والمختصين لصلاحية مجالات الاختبار وقيمة (كا٢) المحسوبة لآراء الخبراء والاهمية النسبية	3
_	لكل مجال من مجالات الاختبار من وجهت نظرهم	
٤٨	يبين صلاحية الحالات التحكيمية في الاختبار وقيمة (كا٢) المحسوبة لها لكل حالة من حالات الاختبار	4
	وأهميتها النسبية بحسب أراء الخبراء والمختصين	
٥,	يبين القيمة الثابتة (درجة الحالة في الاختبار) للحالة ضمن كل مجال من مجالات الاختبار حسب التناسب بين	5
	نسبة أهميتها كحالة ضمن الاختبار وكحالة ضمن المجال من وجهة نظر آراء الخبراء	3
٥٣	يبين قيمة الوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة اختبار (ت) المحتسبة للقدرة التميزية للمجموعتين (العليا	6
51	والدنيا) لكل فقرة من فقرات المقياس وللمقياس ككل ودلالتها	U
27	يبين معامل ارتباط كل حالة تحكيمية من حالات الاختبار بالمجموع الكلي لكل مجال من مجالات الاختبار بطريقة	7
०२	الاتساق الداخلي	/
٥٧	يبين معامل ارتباط كل مجال من مجالات الاختبار بالمجموع الكلي للاختبار بطريقة الاتساق الداخلي	8
٥٩	يبين نتائج تقييم (معامل صعوبة) حالات مجالات الاختبار مقارنة بالدرجة المثالية لكل حالة لعينة البحث	9
5 1	(لاعبي ومدربي وحكام لعبة الكابادي)	9
٦.	يبين مستويات حكام لعبة الكابادي	10
٦٦	يوضح الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار القبلي والبعدي لأدراك المحيط للمجموعة الضابطة	11
٦٧	يوضح الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار القبلي والبعدي لأدراك المحيط للمجموعة التجريبية	12
	يبين الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيم (ت) المحسوبة للاختبارات البعدية للمجموعتين (التجريبية	10
٧١	والضابطة) في اختبارات قيد الدراسة	13
	يوضح الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار القبلي والبعدي لاختبار الواقع الافتراضي للمجموعة	
٧١	الضابطة	14
	يوضح الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار القبلي والبعدي لاختبار الواقع الافتراضي للمجموعة	
77	التجريبية	15
	به الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيم (ت) المحسوبة للاختبارات البعدية للمجموعتين في اختبارات	
٧٣	قيد الدراسة	16
٧٣	بين قيم الارتباط متغيرات أدراك المحيط مع سرعة ودقة اتخاذ القرار وللمجموعة التجريبية للاختبار البعدي	17
	ينين هم الأرضاء المسراء	1 /

قائمة الاشكال

الصفحة	العنوان	رقم الشكل
۲.	يوضح عملية الانتباه وعلاقتها بكل من الإحساس والادراك تبعا لعدد المثيرات المحددة	1
7 7	يوضح ابعاد ملعب لعبة الكابادي	۲
۲۹	يوضح المجموعتين (التجريبية-الضابطة)	٣
٣٤	توضح الجهاز الرئيسي لاختبار أدراك المحيط	٤
٣٥	يوضح لوحة الاستجابة الشاملة لمنظومة فيينا	0
٣٦	يوضح دواسات القدم الرقمية لمنظومة فيينا	٦
٤٠	توضح مقطع من أحد النماذج التوضيحية لبروفيل نتائج اختبار أدراك المحيط	Y
٤١	يوضح مجال وزوايا الرؤية المثالية للعين اليمنى واليسرى	٨
٤٥	يوضح عملية التصوير والنقل والإخراج	٩
٤٦	يوضح نقل الفيديو وعرضه على الحكم	١.
٦٣	يوضح اختبار افراد العينة	11
٧.	يوضح قيم الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية	١٢
٧٤	يوضح قيم ارتباط متغيرات أدراك المحيط مع سرعة ودقة اتخاذ القرار	١٣

قائمة الملاحق

الصفحة	العنوان	رقم الملحق
٨٠	نظارة الواقع الافتراضي VR BOX	1
۸٧	استمارة تدوين الخبراء	۲
١٠٦	فريق العمل المساعد	٣
1.4	الخبراء	٤
١٠٨	التمرينات الخاصة	٥

١- التعريف بالبحث

١-١ المقدمة واهمية البحث:

إن علم التدريب الرياضي يعد من العلوم الهامة ولغرض تطوير إي لعبة أو فعالية ما لا بد من الاهتمام بنواحي التدريب الرياضي. ولغرض الخوض في اي مجال او اي لعبه يجب في بدأيه الامر معرفه اهم نقاط القوة والضعف واهم المشاكل والمعوقات التي تواجه اللعبة وإيجاد الحلول المناسبة لها. تنتشر لعبة الكبادي في شرق قارة أسيا وتعد هذه اللعبة من الألعاب حديثة النشوء والتي دخلت الى العراق حديثًا. وإن هذه اللعبة لا تحتاج الى أجهزة وأدوات معقدة ولا ذات تكاليف باهظة وانما تحتاج الى ساحة وبساط مما أدى الى انتشارها بشكل كبير في العراق. وكما في بقية الألعاب الرياضية توجد مشاكل عديدة في هذه اللعبة أيضا كونها حديثة العهد وتغيب قوانينها عن اغلب اللاعبين ومن هذه المشاكل ما يؤدي الى عدم سير المباراة بالشكل الصحيح وذلك عدم سرعة ودقة بعض قرارات الحكام الذي يعتمد على مدى الرؤيا المتاحة للحكم مما يترتب عليه اصدار قرار خاطئ او مشتبه فيه مما يؤدي الى ان يطلب الفريق (video check) والذي يؤثر ذلك على متعة اللعبة وتشويقها لدى المشاهد واللاعب من خلال عدم الاستمرار باللعب وأيضا يستخدم بعض المدربين هذا الفيديو كوسيلة لجوانب تكتيكية للتخلص من الضغط في بعض حالات اللعب اثناء المباراة بسبب التوقف الحاصل حتى اعلان النتيجة وللحيلولة دون الانقطاع المتكررة إثناء اللعبة أدى ذلك بالباحث إلى حل هذه المشكلة من خلال وضع تمرينات تخصصية لتطوير سرعة ودقة اتخاذ القرار من خلال نتائج اختبار الواقع الافتراضي(VR Box) ومتغيرات ادراك المحيط التي يحتاجها الحكم من خلال ادارته للمباراة ومنها ما يظهر في منظومة فيينا وهذه المتغيرات (مجال الرؤية، زاوية بصرية (يمين-يسار) ،زمن رد الفعل، تتبع الانحراف) ومن خلالها نقف على أهم نقاط الضعف في الاداء التي يعانون منها ومعالجتها وحلها بواسطة التمرينات المعدة.

١-٢ مشكلة البحث

تأسست لعبة الكابادي لغرض التشويق والمتعة واثارة روح التنافس من خلال سرعة اللعب والالتحامات بين المهاجم والمدافعين والزيادة والنقصان في عدد اللاعبين على وتيرة مستمرة ولكن حماس المتابعين وأيضا اللاعبين لا يستمر على ما هو عليه من الوتيرة بسبب انقطاع اللعب وانتظار قرار الحكم مما قد يخرج اللاعبين من اجواء المنافسة واللعب الى أجواء العنف والخشونة وهو ما يؤثر على سير المباراة وكل ذلك يحدث بسبب اتخاذ القرار غير الصحيح أحيانا من قبل الحكام مما يؤدي الى اعتراض اللاعبين والمدرب والإداري ضمن الفريق والرجوع الى اعادة الحركة عن طريق الفيديو (VIDEO CHECK) مما يأخذ وقت مستقطع قد يصل الى اعادة الحركة عن طريق الفيديو (VIDEO CHECK) مما يأخذ وقت مستقطع قد يصل لاعبة الكابادي في العراق.

ولان الاختبارات المستخدمة للحكام تعتمد على الورقة والقلم هي اختبارات بدائية لا تواكب التطور الحاصل في التكنولوجيا الحديثة مما تؤدي إلى شكوك كثيرة بسبب عدم وملاءمتها مع طبيعة الأداء وتؤدي أيضا الى توقفات متكررة بسبب بطيء وعدم دقة القرارات فضلا عن هذا ان اختيار حكام الكابادي بطريقه غير موضوعية (عدم وجود اختبار مقنن للحكام) وكل هذه المشاكل تضعف التحكيم مما يقلل من متعة وتشويق اللعبة فعمد الباحث إلى حل هذه المشكلة بإعداد تمرينات خاصه في إدراك المحيط ومستوى سرعة ودقة اتخاذ القرار.

١-٣ اهداف البحث

يهدف الباحث الي:

٤. التعرف على التمرينات الخاصة في (إدراك المحيط / سرعة ودقة اتخاذ القرار) لدى
 حكام لعبة الكبادي الدرجة الأولى في العراق.

- تصميم اختبار باستخدام جهاز الواقع الافتراضي (VR BOX) لقياس سرعة ودقة اتخاذ
 القرار لدى حكام لعبة الكابادي في العراق.
 - وضع مستويات لحكام الكابادي وفق اختبار جهاز (VR BOX).

١-٤ فروض البحث:

- ٣. إن للتمرينات الخاصة المعدة من قبل الباحث تأثير ايجابي في (إدراك المحيط / سرعة ودقة اتخاذ القرار) لدى حكام لعبة الكبادي الدرجة الأولى في العراق.
- للاختبار المصمم باستخدام جهاز الواقع الافتراضي (VR Box) من قبل الباحث القدرة على تحديد مستويات الحكام في لعبة الكابادي في العراق.

١-٥ مجالات البحث

- ۱-٥-۱ المجال البشري: حكام الدرجة الأولى بلعبة الكابادي في العراق لموسم ٢٠١٦ / ٢٠١٧.
 - ١-٥-١ المجال ألزماني: ٢٠١٧/١٠/١٠ ولغاية ٢٠١٨/٩/١٠.
- 1-0-۳ المجال المكاني: مختبر علم النفس في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة القادسية وقاعة منتدى شباب الإسكان.

٢-الدراسات النظرية والسابقة

١-٢ الدراسات النظرية

٢-١-١ أدراك الميط:

"يمثل أحد أشكال الادراك والذي يتمثل بوجود مثيرات بصرية وقدرة على الانتباه والتركيز في وقت واحد لذلك فهو يعتمد على الحواس ولاسيما حاسة البصر، وان قدرة الفرد على الاستجابة للمثيرات المحيطة به التي ترسلها الاعصاب الحسية الى قشرة الدماغ ومن ثم أرسالها الى أجزاء الجسم المختلفة والعضلات المعنية عن طريق الاعصاب الحركية ومن ثم الاستجابة لها تسمى رد الفعل اي أدراك سريع لفهم الواجب الحركي مع الامر بتنفيذه". (١)

"ويتعامل كل فرد منا يومياً مع الآلاف من المثيرات التي تتطلّب الفهم والتحليل والاستجابة الفورية. كما أن إدراكنا للأحداث والموضوعات من حولنا يعتمد إلى حد كبير على الكيفية التي ترصد بها المثيرات والكيفية التي يفسر بها الدماغ على تحويل هذه المثيرات إلى معلومات قابلة للفهم" (٢).

وقد أشار كل من موراي (Muray,1936) وليفن (Levin,1938)" إلى إن سلوك الفرد يكون مؤثراً عن طريق عوامل عديدة منها (البناء الإدراكي، والإدراك) وبذلك نجد أن يوجي بارا Yogi Barra يقول إنه بمقدورنا أن ندرك ما هو محيط بنا عن طريق حواسنا كالبصر والسمع"(٣).

أما روز (Ross,1970) "فقد بين أن ما يدركه شخص معين فهو خاص به لا يدركه غيره، فما أراه أو أسمعه أنا، لا يراه أو يسمعه غيري، وبذلك محال أن يدركا شخصين في

(3)Medin, D. & Ross, B., $\underline{:}$ Cognitive Psychology. 2^{nd} Edition. 2006. P.152.

_

⁽۱) عادل عبد الرحمن صديق الصالحي (واخرون): أدراك المحيط وعلاقته بالإجهاد الذهني، بحث منشور، جامعة بغداد، مجلة العلوم التربوية والنفسية، العدد ۲۰۱۲، مس ۲.

⁽٢) طه النعمة، صباح العجيلي: مدخل إلى علم النفس، منشورات المجمع العلمي، دائرة العلوم الإنسانية، سلسلة مدخل العلوم الإنسانية، العراق، ٢٠٠٤، ص٣٠.

اللحظة عينها الإدراك نفسه، ومن ثم ستكون الاستجابة مختلفة وستؤدي بدورها في ظهور مستويات إدراكية مختلفة "(٤).

لذا فأدراك المحيط هو " العملية التي تنتظم فيها المثيرات أو هو الوعي بالمحيط واستيعاب العلاقات بين أجزاء الموقف الموجود في المحيط "(٥).

ويعرف محمد بني يونس أدراك المحيط بأنه: -

"عملية انعكاسية معقدة كلية أو كاملة لصفات المواد والظواهر في المحيط الفيزيائي والمؤثرة على أعضاء الاستقبال"(٦).

ويعرفه هشام محمد الخولي بانه: "هو الوسيلة التي يتصل بها الانسان بالعالم الخارجي، وتعتبر حواسنا هي النوافذ التي نطل منها على هذا العالم المليء بالموضوعات والاشياء والناس والمواقف ومن ثم فان الادراك ما هو الا استجابة كلية لمجموعه التنبيهات الحسية الصادرة عن موضوعات العالم الخارجي، وهو في نفس الوقت استجابة تصدر عن الفرد بكل ما يمتلك من ذكريات وخبرات واتجاهات وميول" (٧).

وعرفه فان دالين ١٩٦٩ " بأنه " فن الربط بين ما يحسه المرء ببعض خبراته الماضية لكى يعطى الاحساسات معنى " (^).

⁽⁴⁾ Human Knowledge. The Analysis of Mind. London (. 1970. pp.136-139

⁽⁵⁾Bourne. Lye, E. : The Psychology of Thinking. New Jersey: Prentice Hill, Englewood dips, 1971. p. 47.

⁽⁶⁾ محمد بني يونس: مبادئ علم النفس، ط١، عمان، ٢٠٠٩ ص ١٦٤.

⁽¹⁾ هشام محمد الخولي: الاساليب المعرفية وضابطها في علم النفس، دار الكتاب الحديث،٢٠٠٨ ، ص٢٢٦.

⁽²⁾ فان دالين (وآخرون): تاريخ التربية البدنية، ترجمة محمد فضالي (وآخرون): القاهرة، مؤسسة فرانكلين للطباعة والنشر، ١٩٦٩ ،ص ٢٠٤.

٢-١-٢ السرعة في لعبة الكابادي:

تعد السرعة واحدة من القدرات البيو حركية المهمة في كثير من الفعاليات والألعاب الرياضية ولا يقتصر مفهومها على ركض المسافات القصيرة كما يتصور البعض ، بل أنها مرتبطة بجميع الصفات والقدرات الأخرى مثل القوة والتحمل والرشاقة والتوافق ... الخ ، كما يجب أن لا يقتصر مفهوم السرعة في الجانب الرياضي على نوع واحد من الحركات ، بل لابد من أن يشمل على كل القابليات الحركية لأشكال الرياضات الأخرى فمثلاً رامي القرص أو الثقل أو لاعب كرة القدم أو السلة أو اليد أو الطائرة لا يمكن أن يستغني أي واحد من هؤلاء عن السرعة ، فالخداع والانطلاق والرمي والمناولة والاستلام كلها بحاجة إلى سرعة كبيرة لأدائها وإلا ستكون نتيجة اللاعب وانجازه الرياضي أمراً ضعيفاً .

يعد عنصر السرعة من العناصر اللياقة البدنية الصعبة التطوير قياسا ببقية العناصر اللياقة البدنية الأخرى.

ان هذه الصفة من الصفات الوراثية وعليه من الصعب تطوير سرعة رياضية بشكل كبير وملحوظ إذا كانت هذه الرياضة تمتلك نسبة عالية من الالياف العضلية البطيئة التقاص والانبساط. (٩)

ويرى البعض ان مصطلح السرعة بانها (كفاءة الفرد على أداء حركة معينة في أقصر فترة ممكنة)

⁽٩) مهند حسين البشتاوي واحمد إبراهيم الخواجا: مبادئ التدريب الرياضي، وائل للنشر والتوزيع، عمان، ط٢، ٢٠١٠، ص٤٢٠

ويعرفها تشارلز بانها (مقدرة الفرد على أداء حركات متتالية من نوع واحد في أقصر مدة) وبهذا فالسرعة هنا هي عدد الحركات في الوحدة الزمنية. (١٠)

وتعرف ايضا بانها: المقدرة على أداء حركات معينة في اقل زمن ممكن.

كذلك هي: قدرة الفرد على أداء حركات متتابعة من نوع واحد في اقل مدة زمنية ممكنة وتمتاز هذه القدرة بالشدة العالية وتتأثر السرعة بكفاءة الجهاز العصبي والعضلات. (١١)

وتلعب السرعة دور مهم بالنسبة لحكام الكابادي من حيث سرعه اتخاذ القرار للحالات التحكيمية او من خلال الانتقال بين جزئي الملعب وخصوصا عندما يكون اللعب بصوره سريعة بين الدفاع والهجوم لذلك تعتبر السرعة من الأمور المهمة بالنسبة لحكم الكابادي

٢-١-٢ أهمية السرعة في لعبة الكابادي:

تعد السرعة من اهم عناصر اللياقة البدنية والتي تؤثر الى ابعد الحدود على تحديد كفاءة الاعداد البدني وتحتاج معظم الأنشطة الرياضية الى السرعة بأنواعها المختلفة غير انها لا تكون في درجة واحدة بل في مختلف الاشكال وبناء على ذلك فانه يجب قبل البدء في تتمية وتطوير السرعة لنشاط رياضي تخصصي ان تكون الخطوة السابقة لذلك هي تحديد نوعية السرعة المطلوبة لهذا النشاط. (١٢)

(١١) فاطمة عبد مالح واخرون: التدريب الرياضي لطلبة المرحلة الرابعة في كليات التربية الرياضية، مكتبة المجتمع العربي، ط١، عمان،٢٠١، ٢٠٩-١٣٠

⁽۱۰) عبد الجبار سعيد محسن: اعداد الرياضيين بدنيا. مهاريا. خططيا. نفسيا، الوراق للنشر والتوزيع عمان، ط١، ٢٠١٦، ٩٧.

⁽١٢) نوال مهدي العبيدي وفاطمة عبد المالكي: التدريب الرياضي لطلبة المرحلة الرابعة في كليات التربية الرياضية، مكتبة المجتمع العربي، ط١، عمان،٢٠١١، ١١٤-١١٤.

وتلعب السرعة دورا كبيرا في الكثير من ألوان النشاط المختلفة من الألعاب القصوى والمنافسات والمنازلات والدراجات والسرعة لها أهميتها في الأنشطة التي يحتاجها الى مستوى عالي من قوة التحمل ولفترة قصيرة كما في الألعاب المنظمة (كرة القدم، كرة السلة والكرة الطائرة). (١٣)

وتعد السرعة من اهم عناصر اللياقة البدنية والتي نؤثر في تحديد كفاءة الاعداد البدني وتحتاج معظم الأنشطة الرياضية الى السرعة بأنواعها المختلفة. (١٤)

ويرى الباحث وان السرعة تعتبر من عناصر اللياقة البدنية المهمة بالنسبة لحكم لعبه الكابادي لما يحتاجه من سرعه تركيز على الحالات التحكيمية وخصوصا اثناء الالتحامات بين المدافعين والمهاجم لذلك يجب على حكم الكابادي المحافظة على تمارين السرعة بنوعيها (سرعه الاستجابة – وسرعه الانتقالية – وسرعه حركيه) فان السرعة الاستجابة تكون من اهم الأنواع بالنسبة لحكم الكابادي لما يحتاجها الحكم اثناء اطلاق الحكم اما السرعة الانتقالية فيحتاجها حكم الكابادي من خلال الانتقال بين جزئي الملعب اما السرعة الحركية فان حكم الكابادي يحتاجها من خلال رفع وخفض الذراعين عند إعطاء الإشارات التحكيمية لذلك تعتبر أنواع السرعة مهمه لحكم الكابادي .

(١٣) عبد الجبار سعيد محسن: اعداد الرياضيين بدنيا. مهاريا. خططيا. نفسيا، الوراق للنشر والتوزيع، عمان، ط١، ٢٠١٦،

⁽١٤) فاطمة عبد مالح واخرون: المصدر السابق نفسه، مكتبة المجتمع العربي، ط١، عمان، ٢٠١١، ١٣٠

٢-١-٢ سرعة الاستجابة (سرعة رد الفعل الحركي):

تعرف بانها (كفاءة الفرد على التلبية الحركية لمثير معين في أقصر زمن ممكن) وتحدد الفترة الزمنية بالوقت بين تقديم المثير (أي بظهور المثير) ولحظة بداية الاستجابة له. وكذلك تعرف بانها (سرعة التحرك لأداء حركة نتيجة لظهور موقف معين).

ويعتبر زمن رد الفعل الحركي من القدرات الحركية التي لها دورها الإيجابي في الحياة اليومية العامة وتزداد أهميتها بالنسبة لبعض الفئات المهنية وكذلك النواحي الحربية التي تعمل سرعة الاستجابة عنصرا رئيسا لنجاح وتفادي الأخطاء التي قد تؤدي الى أخطاء جسيمة.

ويعد زمن رد الفعل الحركي من القدرات التي لا يخلو منها أي نشاط رياضي ولكن تفاوت درجات الحاجة اليه من نشاط لأخر بحسب المتطلبات المهارية والخططية في كل نشاط وتظهر أهميته في الكثير من المسابقات في المواقف الهجوم الخاطف والتغير السريع لظروف المنافسة وعند كشف ثغرة في جسم لاعب السلاح مثلا وتظهر واضحة في عملية البدء في سباقات الركض والسباحة والتهديف ونجد لذلك أهميته في مسابقات الركض اذ يجب العمل على تقصير هذا الزمن لأقل ممكن ، ونذكر ان هناك حد لهذا الزمن ، لذلك فهو عند الاثارة البصرية (١٥٠-٠٠٠ من الثانية) ولذا يجب تنبيه الجهاز العصبي العضلي لدرجة كبيرة . (١٥٠)

(١٥) عبد الجبار سعيد محسن: مصدر سبق ذكره، الوراق للنشر والتوزيع، عمان، ط١، ٢٠١٦، ٢٠١٣-١٠٤

اما زمن الاستجابة الحركية: "فهي الفترة الزمنية الواقعة بين ظهور المثير ونهاية الاستجابة الحركية له ". بينما يعرف رد الفعل: " بانه الفترة الزمنية المحصورة بين ظهور الحافز وبداية الاستجابة الحركية ".

وتقسم سرعة الاستجابة الى: (٢١)

رد الفعل البسيط:

وهي قابلية الاستجابة لمثير واحد، وهي الإجابة الواعية من لدن الرياضي، فضلا عن ان المثير معروف مسبقا من لدن الرياضي، لذا فان اللاعب يكون متهيئا ومستعدا للإجابة على هذا المثير (كرد فعل) مثل اطلاقة المسدس (إشارة المطلق) في سباق (١٠٠ متر) كما ويظهر رد الفعل البسيط في حالات قطع الكرة من الخصم والضربات الحرة المباشرة وغير المباشرة كما يعرف بانه عبارة عن الاستجابة على إشارة معروفة.

رد الفعل المعقد:

وهي الإجابة غير الواعية من لدن الرياضي تجاه المثير، اذ لم يكن المثير معروفا وهذا يعني عدم وجود فترة تحضيرية لاستقباله، وتظهر مثل هذه الحالات في الألعاب الفرقية (كرة سلة، كرة اليد، كرة القدم ...الخ) وكذلك الحالة في ضربة الجزاء بالنسبة لحارس المرمى، وهذه الحالة ترتبط بعدة مثيرات او الكرة السريعة في الكرة الطائرة (ويظهر عند حصول حوافز مختلفة وتعدد قدرة الاستجابة).

(١٦) موفق اسعد محمود الهيتي: اساسيات التدريب الرياضي، دار الكتب والوثائق، ط١، العراق، ٢٠١١، ١٨٥-١٨٥.

حيث تعتبر سرعة اتخاذ القرار بالنسبة لحكام الكابادي من الأمور المهمة لما يؤديه اللاعبون داخل الملعب من حيث الدفاع والهجوم فيجب على الحكم ملاحظة حركات المهاجم بسرعة وفي المقابل يجب عليه معرفة اذا كان للمدافعين إمكانية للمسك للمهاجم والحد من خطورته عليهم واخذ النقطة لصالحهم فهنا يكون على الحكم عبء اكبر من حيث إعطاء القرار بصورة صحيحة ولذلك لصعوبة الحركات وتعقيدها بسبب سرعة الاستجابة بالنسبة للاعب المهاجم واللاعبين المدافعين من ناحية ومن ناحية أخرى يجب عليه ادراك محيط الملعب بصورة كاملة مما يجعله تحت ضغط اكبر وقرار اكثر تعقيد من حيث السرعة والدقة بالنسبة للحكم .

وذكر محمد بأن رد الفعل " هو الحالة التي يستقبل فيها الرياضي مثيرات عديدة يطلب منه اختيار الاستجابة لواحد منها فقط وهو مهم أيضا للعديد من الألعاب والفعاليات الرياضية الممارسة. (۱۷)

٢-١-٢ الدقة في لعبة الكابادي:

١-٣-١ مفهوم الدقة الحركية (١٠)

ان الدقة الحركية لها مكانة خاصة في القابليات الجسمية وهي ترتبط بالقابليات الجسمية الاخرى بأشكال وصور ومتنوعة ولها علاقة متينة وطبيعية بالمهارات الحركية.

_

⁽١٧)محمد رضا إبراهيم إسماعيل المدامغة: التطبيق الميداني لنظريات وطرائق التدريب الرياضي، ط٢، جامعة بغداد، كلية التربية الرباضية ،٢٠٠٨، ٥١-٥٢.

⁽١٨) قاسم حسن حسين و عبد علي نصيف: علم التدريب الرياضي: ط ٢ ، التعليم العالي ، بغداد ، ص٣٤٢.

وان الدقة الحركية انها قابلية السيطرة على التوافق الحركي المعقد وثانيا قابلية التعلم السريع للمهارات الحركية الرياضية وثالثا بتطبيق المهارات بشكل مفيد ومناسب للمتطلبات مع التغيير السريع والمفيد.

الدقة هي الهدف الذي يمكن تحقيقه من خلال التحكم بالعمل الإرادي وفقا للتوافق العالي بين الجهازين العصبي والعضلي، وبذلك فان الدقة هي مقدار رقمي او وصفي معبر عن مدى قدرة الفرد في التحكم بأدائه

٢-١-٣-٢ تعاريف الدقة الحركية: -

الدقة الحركية " قدرة الفرد على التحكم في قدراته الإرادية نحو هدف معين "(١٩).

ويمكن تعريف الدقة بأنها "السيطرة الفسيولوجية على أداء العضلات الإرادية في توجيهها نحو هدف معين) وان كلمة (دقة) تعني بالعامية (التنشين) ومعناها العلمي هو القدرة على توجيه الحركات الإرادية التي يقوم بها الفرد نحو هدف معين" (۲۰).

(٢٠)كيفان هيكي: المبادئ الاساسية في تكنيك الملاكمة، ترجمة محمد جاسم عرب وزيد محمود، مطبعة تازة اربيل ،٢٠٠٦، ص٠٢.

⁽١٩) يعرب خيون: التعلم الحركي بين المبدأ والتطبيق، مكتب الصخرة، بغداد، ٢٠٠٢، ص٣٢.

وتعرف الدقة الحركية (قدرة الرياضي على تغيير أوضاعه في الهواء) (قدرة التغيير من وضع لأخر بأقصى سرعة وتوافق) (قابلية الرياضي على تغيير اتجاهه بسرعة وتوقيت سليم (٢١).

۲-۱-۳ اعتبارات تطوير الدقة(۲۲)

- الاهتمام بالمواصفات الجسمية للاعب بما يتناسب مع اللعبة المختارة مع المركز الذي يلعب فيه ضمن الفريق
 - ٢. سلامة الجهازين العصبي والعضلي وسلامة الحواس وأهمها النظر والسمع.
 - ٣. الاهتمام بالجانب النفسي والانفعالي للاعب.
 - ٤. استمرار التدريب وان لا يتخلله فترات انقطاع قوية.
 - ٥. التدريب على وفق طبيعة اللعبة أو النشاط الممارس.

٢-١-٤ اتفاذ القرار (٢٣)

مفهوم اتخاذ القرار هو عملية يتم بموجبها اختيار بديل من اجل حل مشكلة ما، ويحدد من خلالها المديرون مشكلات التنظيم ويحاولون حلها، ان صنع القرار (سلسلة الاستجابات الفردية او الجماعية التي تنتهي باختيار البديل الأنسب في مواجهة موقف معين) ان مفهوم

⁽٢١)محمد صحبى حسانين: القياس والتقويم في التربية الرياضية والبدنية، ط٣، القاهرة، دار الفك ١٩٩٥، ص٤٦٠.

⁽٢٢) سعد حماد الجميلي: الكرة الطائرة، تعليم، تدريب، تحكيم، ط١، ليبيا ،١٩٩٧، ص٣٥.

⁽٢٣) فايز عبد الكريم الناطور: التحفيز ومهارات تطوير الذات، دار أسامة للنشر والتوزيع، ط١، ٢٠١١، ٢٢٤.

صنع القرار لا يعني اتخاذ القرار فحسب، وانما هو عملية معقدة للغاية تتداخل فيها عوامل متعددة: نفسية، اقتصادية واجتماعية.

٢-١-٤-١ اتخاذ القرار تبعا لدور العمليات العقلية: (٢٠)

ويعد إدراك الحسي والتذكر والنسيان من أكثر مجالات البحث أهمية في علم النفس، وأحد العمليات العقلية ذات التأثير الفعال في السلوك الإنساني، ولا سيما في مجال العملية التعليمية، اذ ترتبط هذه العمليات مع بعضها البعض ارتباطا وثيقا لكونها من العوامل الأساسية في عملية التخيل وتكوين التصور الذهني والتفكير الذي يعد اعلى مراحل العلميات العقلية التي تسهم في عملية الابداع والابتكار، اذ ان العقل البشري لا يقدم على أي قرار الا إذا أجرى هذ العمليات بشكل منظم.

يمكن للإنسان ان يتعرف على العالم الذي يحيطه والاحداث التي تمر به من خلال ما يمتلكه من (ميكانزيم الاستقبال) الذي يتكون من الحواس ونهايات الاعصاب التي تنتشر فيها، ويختلف هذا الميكانزيم من شخص لأخر، اذ تتحصر وظيفة في تغذيتنا بالمعلومات على هيئة تأثيرات حسية ثم يستقبل الدماغ هذه الاحاسيس او الانطباعات ويقوم بعدها عمليات تصنيف وترتيب واختيار ومقارنات مستمرة حتى يصوغ هذه المعلومات على شكل فكرة لها معنى ودلالة ونمط مستمر في التشكيل مما يتكون في النهاية ما تطلق عليه (المفهوم). (٢٥)

والمهم هنا هو العلاقة التي تربط الذاكرة والتذكر بالإدراك اذ ان الذاكرة تدخل في عملية الادراك على نحو أساسى من جوانب عدة ، وكذلك الحواس التي تعد منافذ اتصال الانسان

(٢٥) ماجد نافع الكناني: بناء نظام تعليمي لتطوير الادراك الحسي في مادة المنظور :(جامعة بغداد، كلية الفنون الجميلة)، أطروحة دكتوراه، ١٩٩٨، ص ٦٥.

⁽٢٤) مرعي قرطيب: النسيان وثغرات الذاكرة، مجلة الثقافة النفسية، مجلد ٥، العدد ٢٠: (دار النهضة العربية، بيروت،

۱۹۹٤) ص ۲۰.

بالعالم الخارجي وانها مجسات الادراك لها القدرة على اختزان المعلومات التي تصلها لفترة مؤقتة ويقوم اللانسان الذي تصل اليه المعلومات لفك الرموز للمعاني المرئية او الصوتية والاحساس بخبرات أخرى مماثلة للذاكرة ، كما يحدث تجهيز المعلومات اثناء الادراك أيضا فنحن نقرر أيه معلومات سوف ننتبه عليها بعد ذلك ونقارن المواقف السابقة بالحاضرة لنصل في النهاية الى تغييرات وتقويمات وإصدار القرار ، وكذلك فان اللغة لها اثر مهم لكونها تؤثر في المعرفة وفي صياغة الادراك بطريقة غير مباشرة. في مجال التربية الرياضية هنالك مهارات عقلية تحدد مستوى الأداء (الاستجابة) وهي (٢٦):

الاسترخاء: يمثل أحد الابعاد الأساسية في إجراءات الاستعداد للمنافسة الذي يساعد على التحكم في الضغوط وتوجيه الاستثارة الانفعالية خلال عملية التدريب او المنافسة الرياضية.

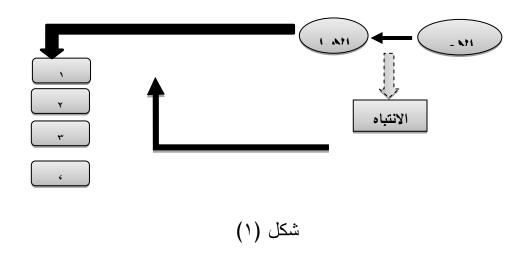
التصور العقلي: ان التصور العقلي هو مجموعة معلومات التي يمتلكها الفرد عن خط سير حركات معينة، والتي يمكن تنشيطها واستدعائها قبل او خلال الأداء او بعد الانتهاء منه بدرجات وضوح مختلفة.

الانتباه: وهو ما يستقبل الفرد من خلال الحواس المختلفة العديد من المعلومات او المثيرات سواء من البيئة الخارجية او من البيئة الداخلية فيما يعرف بعملية الإحساس.

يقوم الفرد بالتعرف على هذه المعلومات او المثيرات مما يعرف بعملية الادراك وبذلك يستطيع الفرد اتخاذ قرار سواء بالاستمرار او عدم الاستمرار في توجيه وعيه نحو مثيرات او

⁽٢٦) روبرت نودفر: دليل الرياضيين للتدريب الذهني، ترجمة: محمد رضا واخرون: (الموصل، دار الحكمة للطباعة والنشر ١٩٩٦) ص١٣٠.

معلومات محددة من بين هذه المعلومات المدركة، ويوضح هذا الشكل (١) علاقة الانتباه بكل من الإحساس والادراك تبعا لعدد المثيرات والمعلومات المحددة (٢٧).



يوضح عملية الانتباه وعلاقتها بكل من الإحساس والادراك تبعا لعدد المثيرات المحددة

٢-١-٤-٢ نظام صنع القرار في السلوك البشري: (٢٨)

ان السلوك الحركي هو نشاط التعامل مع المعلومات الداخلة وان المدخلات الحسية هي الأجزاء العملية التي تسهم في اتخاذ القرار وان القرار هو مخرجات هذه العملية وكذلك التغذية الراجعة.

ان الأجزاء العصبية المتطابقة مع الأجزاء العاملة هي الأعضاء الحسية ، (الجهاز العصبي المركزي) وكذلك العضلات والغدد فالحوافز تتحول الى بواعث عصبية بواسطة المستقبلات الحسية وان المعلومات الداخلة سوف تشكل بواعث عصبية هي التي تتم التعامل

⁽۲۷) حامد سليمان حمد: علم النفس الرياضي: (بغداد دار العرب للدراسات والنشر والترجمة، ۲۰۱۲) ص ۳۸۹–۲۱۰.

⁽٢٨) وجيه محجوب: فسيولوجيا التعلم ط١ (دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، ٢٠٠٢) ص ٧١.

معها والتي تؤدي الى اختيار الانتباه، (التحفيز) وكذلك ميكانيكية الادراك ثم تذهب وتتشر في الجهاز العصبي، وبعد ذلك تترجم الى سلوكيات حركية ان القسم الأكبر من الدماغ يؤدي دورا كبيرا في هذه العمليات، حالما يتم انتخاب الاستجابة المحددة، فان الفرد يظهر انموذج الحركة المناسبة (الاستجابة) وذلك بواسطة العضلات والغدد.

٢-١-٥ الواقع الافتراضي (٢٩)

تقنية الواقع الافتراضي Virtual reality هي من التقنيات الواعدة جداً وسيكون لها تأثير كبير على كثير من الجوانب التطبيقية، سنستعرض مفهوم وشرح هذه التكنلوجيا المستقبلية.

صار العالم الافتراضي واقعاً نعيشه اليوم وسيغدو الأمر أكثر عمقاً مما عليه الآن، وتقنية الواقع الافتراضي Virtual reality هي من التقنيات الواعدة جداً وتتجه نحوها الكثير من الشركات اليوم وسيكون لها تأثير كبير على كثير من الجوانب التطبيقية، واليوم سنستعرض ما يمكن أن تقدمه هذه التكنلوجيا المستقبلية.

تدور تقنية الواقع الافتراضي حول البيئات والنماذج التي يتم صنعها على الحاسوب ويتم الدخول إليها من خلال أجهزة خاصة تتيح التنقل داخل عالم آخر غير العالم الحقيقي يسمى بالعالم الافتراضي، وعلى الرغم من أن هذا العالم يتكون من أشياء وهمية إلا أنها مرتبطة بالعالم الحقيقي وأحياناً تكون محاكاة له، لذا صار ذلك العالم واقعاً ولكن افتراضياً، وكثيراً ما يرتبط مفهوم الواقع الافتراضي بالأنظمة ثلاثية الأبعاد إلا أن مفهومه أعمق من ذلك بكثير، فأدوات الواقع الافتراضي تتقلك داخل المشهد بزاوية رؤية ٣٦٠ درجة وأجسام ثلاثية الأبعاد بالحجم الكامل، حتى تشعر وكأنك في مكان آخر تماماً من خلال جهاز عرض مثبت على

⁽¹⁾ https://innoopedia.blogspot.com/2015/09/virtual-reality.html

الرأسhead-mounted display ، وسيكون لهذه التقنية تأثير كبير على الكثير من المجالات و الجوانب التطبيقية لذلك تتجه نحوها الكثير من الشركات اليوم

نذكر أمثلة من المجالات والجوانب لهذه التقنية:

• التعليم:

تتيح أنظمة الواقع الافتراضي إمكانيات تعليم أفضل مستقبلاً، تخيل أنك في منزلك وتدرس في أفضل الجامعات وتتلقى المحاضرات من خلال بيئة افتراضية تم تصميمها لهذا الغرض.

وبدل أن نتحدث عن أشياء في الدرس قد لا يفهمها المتعلم لم لا ننقل له المعلومة افتراضياً، ففي درس كواكب المجموعة الشمسية يستمتع الطالب بجولة افتراضية على هذه الكواكب ليعاينها بنفسه وفي العلوم ستصبح الطريقة العلمية لأداء التجربة أمراً لا لبس فيها عند رؤيتها بالعين، كما أن التدرب عليها يصبح أسهل افتراضياً ويجنب الكثير من المشاكل التي تتج عن أخطاء المتدربين، والكثير من المعلومات التي يمكن تلقيها دون إنفاق الكثير من الأموال.

• في الألعاب:

ستصبح عملية متابعة اللعبة على الشاشة التقليدية أمراً مملاً للغاية، خاصة إذا كانت هناك إمكانية للدخول في اللعبة ومعايشة أحداثها لحظة بلحظة من خلال بيئة مغامرة افتراضية، وقد تصبح الألعاب سلوكاً صحياً بعد أن كانت سبباً في السمنة لدي الكثيرين، فألعاب المستقبل يمكن أن تركض فيها بنفسك وتحرق الكثير من السعرات.

الحوسبة الافتراضية:

قد بدأ التوجه بالفعل نحو تعامل أفضل مع الحاسوب من خلال أدوات متطورة تتفاعل مع الواقع افتراضياً فكلنا نعلم بنظارات جوجل المتطورة، وتقنية هولولنس التي تعمل عليها مايكروسوفت، وهي تقنية تتيح التعامل مع نوافذ نظام وندوس ١٠ افتراضياً، وغيرها من الأشياء.

نذكر أيضاً "الكرة الافتراضية Virtusphere "وهي عبارة عن كرة بقطر ١٠ أقدام تستند إلى منصة تتيح لها الدوران في كافة الاتجاهات، ويصبح بذلك المستخدم بداخلها قادراً على المشي أو الركض بحرية، وفي أثناء ذلك يستمتع بتجربة فريدة داخل عالم افتراضي وهو يحمل جهاز العرض الرأسيhead-mounted display ، فضلا عن عدد من الحساسات التي تنقل الإشارات مباشرة إلى الحاسوب بالخارج، ويمكن توظيف هذه الكرة في الكثير من التطبيقات بدءاً بالترفيه والتسلية وحتى التدريب العسكري واللياقة البدنية، كل ذلك باستبدال البرمجيات ولكن تظل المعدات نفسها.

أيضاً تعمل شركة "أكيولس oculus "التي اشترتها شركة فيسبوك مؤخراً على إنتاج جهاز عرض يثبت على الرأس head-mounted display وقد أطلقت الشركة منصة تطوير برمجية للمطورين حول العالم لإنتاج ألعاب وبرمجيات خاصة بالواقع الافتراضي، وستستخدم الشركة أدوات تحكم موجودة مسبقاً مثل عصا ألعاب إكس بوكس، وتعتزم الشركة إطلاق نظارتها هذه في الربع الأول من عام ٢٠١٦.

وتعمل نفس الشركة oculus بالتعاون مع سامسونج على إنتاج نظارات من نفس النوع يتم استخدامها مع هواتف سامسونج للاستمتاع بتجربة فريدة وغير مسبقة للهاتف النقال، حيث سيكون هناك جيل جديد من الألعاب وعروض الفيديو مع استخدام أدوات تحكم أخرى وحساسات لمزيد من الواقعية والإثارة.

كما تعمل شركة سوني في مشروعها التي أسمته "مورفيوس Morpheus "على إطلاق أداة واقع افتراضي في ٢٠١٦ لتحسين تجربة ألعابها. وغيرها من الشركات التي دخلت إلى المنافسة.

ولا يقف الأمر على العرض المرئي فقط، فالواقع الافتراضي سينقل تجربة الواقع بكثير من تفاصيلها لتشترك الحواس الأخرى كالسمع من خلال الأصوات والمؤثرات، واللمس من خلال أزار افتراضية تلتقط الحركات عن طريق موجات فوق سمعية، وكذلك الشم بإدخال روائح تزيد من واقعية الأحداث الافتراضية، والكثير الكثير من الأشياء التي تقف وراء هذه التقنية التي على وشك الانفجار.

٢-١-٢ لعبة الكابادي:

تعتبر من أكثر الرياضات الجماعية شعبية في منطقة شبه القارة الهندية، ويطلق عليها اسم رياضة الجماهير بسبب بساطتها، فهي لا تحتاج إلى أي أدوات أو ملاعب خاصة لممارستها،علماً أنها اعتبرت اللعبة الشعبية الأولى في بنغلاديش منذ عام ١٩٧٢ وتلعب الفرق في الدور الأول بنظام الدوري من دور واحد، يحصل الفائز في كل مباراة على نقطتين، وفي حالة التعادل يحصل كل فريق على نقطة، أما الخاسر فيخرج بدون نقاط، ويتأهل الأول والثاني من كل مجموعة إلى الدور الثاني الذي يقام بنظام خروج المغلوب، ويمكن اعتبار لعبة الكابادي خليطاً بين لعبتي المصارعة والرغبي، وهي تحتاج إلى قوة بدنية و خفة حركة ونفس طويل وتناغم عضلى عصبى مع سرعة رد فعل.

ودخلت هذه اللعبة الى العراق عام ٢٠١٥ وأقيمت اول بطولة للرجال في محافظة القادسية، وبعدها أقيمت عدد من البطولات في مختلف المحافظات ولمختلف الفئات للنساء والرجال، وفي عام ٢٠١٦ أقيم اول دوري على مستوى العراق وشارك فيه عدد من الأندية من

• ١ محافظات، وفي العام نفسه اشترك منتخب العراق للشباب لكلا الجنسين في بطولة آسيا والتي أقيمت في إيران وتكللت مشاركته بإحراز المركز الثالث لكلا الجنسين، وشارك عدد من الحكام العراقيين في البطولة حيث قادوا المباراة النهائية والنصف نهائية.

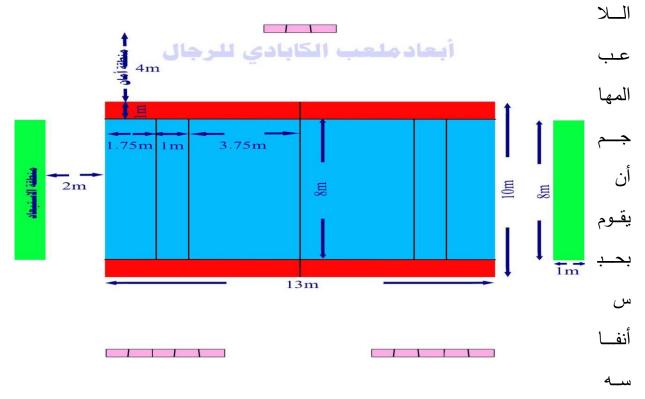
نشاتها:

يؤكد العديد من المؤرخين أن جذور لعبة الكابادي تعود إلى أكثر من ٤ آلاف عاماً مضت، ويسود اعتقاد عام بأن بدايتها كانت في منطقة البنجاب الهندية. تأسس الاتحاد الهندي للكابادي عام ١٩٥٠ وقام بوضع أسس قوانين اللعبة، علماً أن اتحاد هواة الكابادي الهندي الذي تأسس عام ١٩٧٢هو صاحب الفضل في تعديل القوانين اشكلها الحالي. شهد عام ١٩٧٨ تأسيس الاتحاد الآسيوي للكابادي (AKKF) ، ومقره راجستان في الهند، وتم تنظيم أول بطولة آسيوية في كلكتا عام ١٩٨٠وفازت بها الهند. أقيمت أول بطولة عالم غير رسمية في هاميلتون بكندا عام ٢٠٠٠، أما أول بطولة عالم رسمية فأقيمت في مومباي بالهند عام ٢٠٠٤، كما كانت لعبة الكابادي حاضرة في أولمبياد برلين عام ١٩٣٦ كلعبة استعراضية. تم إدراجها رسميا في دورة الألعاب الآسيوية عام ١٩٣٠، علماً أن ذهبيتها في جميع الدورات كانت من نصيب الهند.

القسوانين:

تلعب بفريقين، كل فريق مكون من ١٢ لاعب سبعة أساسيين وخمسة احتياطيين. المباراة تلعب على شوطين، كل شوط ٢٠ دقيقة، في حالة التعادل في مباريات خروج المغلوب يتم لعب فترتين إضافيتين من ٥ دقائق بنفس عدد اللاعبين المتبقيين مع نهاية الشوط الثاني.

عرض الملعب ١٠ أمتار وطوله ١٣ متراً مقسم إلى نصفين، يقف كل فريق في نصف ملعبه ويقوم أحد لاعبي الفريقين بالدخول إلى منطقة الخصيم بهدف لمس أو مسك لاعبي الفريق المنافس، وفي الوقت نفسه يحاول لاعبو الفريق المنافس الإمساك بالمهاجم .وفي حالة قيامه بلمس أحد لاعبي الفريق الخصيم ورجوعه لنصف ملعبه تحتسب نقاط لصالح فريقه ويخرج اللاعب الخصيم، وفي حالة فشله ومسك الفريق المنافس له يخرج وتحتسب نقطة على فريقه، ويستمر اللعب حتى يفوز في نهاية اللقاء الفريق صاحب العدد الأكبر من النقاط .على



وقت وجوده في منتصف ملعب الخصم، ولإثبات ذلك عليه عدم التوقف عن الهتاف بصيحة (كابادي كابادي)، ولو توقف يخرج ويتم احتساب نقطة على فريقه (٢٠)

(30)http://forum.kooora.com/f.aspx?t=13719677

شکل (۲)

يوضح ابعاد ملعب لعبة الكابادي

تتكون لعبه الكابادي من (٨) وهم:

- رئيس البساط.
- حكم وسط عدد ثنين.
- حكم ماسك عدد ثنين.
- حكم ماسك استمارة عدد ثنين.
 - حكم استمارة رئيسيه.

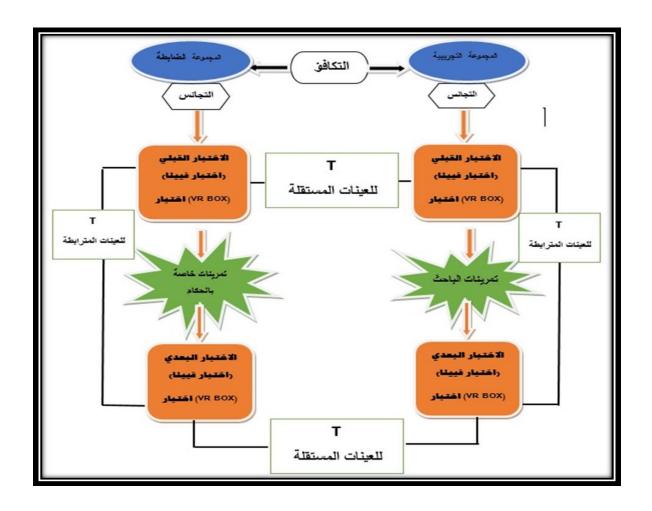
وان لعبه الكابادي يجب ان تقاد من استاف كامل من الحكام وان حكام الوسط يكون لهم الجزء الأكبر من المباراة وذلك لأنهم يكونون على اتصال مباشر مع الحالات التحكيمية وذلك لأنهم يكونون أصحاب القرار اثناء التحكيم

٣-منهجية البحث وإجراءاته الميدانية

١-٣ منهج البحث

يعد المنهج التجريبي من أكثر المناهج العلمية التي تتمثل فيها معالم الطريقة علمية بصورة واضحة، فهو يبدأ بملاحظة الوقائع وفرض الفروض واجراء تجارب للتحقيق من صحة الفروض، ثم الوصول الى القوانين التي تكشف عن علاقات القائمة الظواهر. (٢١)

استخدم الباحث المنهج التجريبي بأسلوب المجموعتين (الضابطة والتجريبية) وذلك لملائمة المنهج لحل المشكلة.



^{(&}lt;sup>٣١</sup>) اخلاص محمد عبد الحفيظ، مصطفى حسين باهي: طرق البحث العلمي والتحليل الاحصائي في المجالات التربوية والنفسية والرياضية، ط٢ ، مركز الكتاب للنشر ، ٢٠٠٢ ، ص ١٠٠٥.

شكل (٣) يوضح المجموعتين (التجريبية-الضابطة)

٢-٢ مجتمع وعينة البحث

إن اختيار عينة البحث يتم وفق أسس علمية تتلاءم مع طبيعة مشكلة البحث، حيث مثل مجتمع البحث حكام الدرجة الاولى للكابادي في العراق فكان عددهم (٢٢) حكم، تم استبعاد (٢) من الحكام لإجراء التجربة الاستطلاعية، فأصبح العدد (٢٠) حكم حيث تم اختيارهم بالطريقة العمدية وتم توزيعهم على مجموعتين تجريبية وضابطة، واستخدمت المجموعة التجريبية التمرينات الخاصة الذي أعده الباحث اما المجموعة الضابطة فاستخدمت التمرينات المعدة من قبل لجنة الحكام.

٣-٢-٢ تكافؤ عينة البحث:

لغرض التحقق من أن النتائج تتوزع بشكل معتدل بين عينة البحث في اختبار إدراك المحيط) و (الواقع الافتراضي) قام الباحث بمعالجة نتائج الاختبارات القبلية للمجموعتين التجريبية والضابطة بالوسائل الإحصائية المناسبة وصولاً إلى معرفة التكافؤ بينهما، وكما مبين في الجدول (٢).

جدول (۲)

يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) المحسوبة ودلالة الفروق لإيجاد التكافؤ بين مجموعتى البحث (التجريبية والضابطة)

دلاة	قیمــــــــــــــــــــــــــــــــــــ	الضابطة	المجموعة ا	لتجريبية	المجموعة ا	وحـــدة	المعالجات الاحصائية
الفروق	(ت)	ع	<i>u</i> u	ع	<i>u</i> u	القياس	الاختبارات

-0.23	0.82	8.65	١٦٥,٨٦	10.39	۱٦٤,٨٩	درجة	مجال الرؤية
0.06	0.95	5.74	٧٩,٨٣	5.85	٧٩,٩٨	درجة	زاوية بصرية يسار
1.60	0.13	4.45	۷۸,۳۱	5.02	۸۱,٧٠	درجة	زاوية بصرية يمين
0.04	0.97	5.14	1 £, ٧ •	4.82	1 £, Y A	درجة	نتبع الانحراف
-0.57	0.58	0.07	٠,٥٩	0.07	٠,٦٣	ثانية	زمن رد الفعل
٠,٥٣	٠,٦٤	7.69	76.87	5.18	82.37	درجة	سرعة ودقة اتخاذ القرار

يتبين من الجدول (٢) عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعتين التجريبية والضابطة في نتائج الاختبارات القبلية لمتغيرات البحث مما يدل على عدم تكافؤ العينة.

٣-٣ الادوات والوسائل والاجهزة المستعملة في البحث:

٣-٣-١ الادوات والوسائل البحثية:

لكي يتمكن الباحث من انجاز تجربته لابد من استعمال بعض الادوات والوسائل التي تساعده في انجاز التجربة وإكمال البحث وإتمامه على أحسن وجه، وأيضاً يستطيع الباحث من خلالها جمع البيانات وتقديم الحلول للمشكلة والوصول إلى تحقيق أهداف بحثه.

١-المصادر العربية والاجنبية.

٢-شبكة المعلومات الدولية (الانترنيت).

٣-المقابلات الشخصية: وهي " واحدة من أكثر الوسائل الفعالة للحصول على البيانات والمعلومات الضرورية "(٣٢).

٤ - فريق العمل المساعد. (ينظر ملحق (٤))

٥-منتدى شباب الإسكان قاعة المرحوم اعلان عبد الحسين.

٦-مختبر علم النفس الرياضي.

٣-٣-٢ الاجهزة المستخدمة في البحث:

١-منظومة اختبار فيينا Vienna test system للفحص والقياس والتشخيص النفسي.

2-كاميرا نوع (Nikon) ياباني المنشأ عدد ١.

3-حاسبة شخصية (لابتوب) نوع (hp) صيني المنشأ عدد ١.

٤-كاميرا تصوير ٣٦٠ درجة.

ه-موبایل نوع (iPhone 7 plus).

٦-حامل كاميرا.

٧-ملعب كابادي قانوني.

۸-صافرة عدد (۱).

٩-شواخص ملونة عدد (٣).

(٣٢) احمد بدر : أصول البحث العلمي ومناهجه ، ط٤ ، الكويت ، وكالة المطبوعات ،١٩٨٧ ، ص ٣٣٨.

- ۱۰ –ساعة توقيت عدد (۲).
- ۱۱ جهاز VR Box. ينظر ملحق (۱)

٣-٤ الاختبارات المستخدمة في البحث:

٣-٤-١ اختبار أدراك الميط:

قام الباحث باختيار اختبار إدراك المحيط بعد الاطلاع المباشر على منظومة فيينا وأجهزتها ومن ضمنها جهاز اختبار أدراك المحيط ، ومن خلال الاستعانة بالأدبيات الخاصة بالاختبار وأجراء المقابلات الشخصية، والاستفسار المباشر استطاع الباحث التعرف بالشكل الدقيق على الجهاز وكيفية أجراء الاختبار ومدى مصداقية النتائج التي يتم الحصول عليها، وتبين للباحث أيضا أمكانية تطبيق هذا الاختبار على حكام لعبة الكابادي لان المتغيرات التي يقيسها اختبار أدراك المحيط هي (مجال الرؤية الكلي والانتباه المنقسم والتركيز البصري ورد الفعل البصري والنضم الانفعالي) التي تعد من المتطلبات الأساسية لحكام لعبة الكابادي وتماشيا مع طبيعة لعبة الكابادي والمهام الواقعة على الحكم واحتياجاتهم لهذه المتغيرات داخل ميدان اللعب ولما تمتاز به لعبة الكابادي السرعة وعدد الاعبين المشتركين للدفاع وعدم وضوح الحالة التحكيمية في بعض الأحيان وغيرها من المتغيرات الكثيرة التي يجب على الحكم أدراكها والتعامل معها، فضلا عن ذلك أراد الباحث مواكبة التطور الحاصل بالعالم من خلال استخدام الاجهزة المتطورة للقياس في المجال الرياضي، ويعد اختبار أدراك المحيط من الاجهزة المتطورة والمحوسبة المستخدمة في مجال علم النفس الرياضيي والخاضع لمعايير وشهادة الجودة العالمية، ولعدم وجود اختبار محوسب يقيس هذه المتغيرات ولكونه الاختبار الاول أراد الباحث استخدام هذا الاختبار لمواكبة التطور الحاصل في استخدام الاجهزة والاختبارات

المحوسبة في مختبرات علم النفس الرياضي باعتبارها اختبارات دقيقة وموضوعية تعطي نتائج دقيقة عند القياس أكثر دقة من اختبارات الورقة والقلم.

٣-٤-١ مواصفات اختبار أدراك المحيط(٣٣)

عند تهيئة المفحوص للاختبار ينبغي ان يكون مستوى جلوسه بحيث تكون عيناه بمستوى واحد مع العلامات الخضراء الموجودة الى يمين ويسار أطار وحدة جهاز أدراك المحيط. لذا فأن وجود منضدة أو كرسي قابل لتعديل الارتفاع يعد ضرورة في هذه الحال.

وبالطريقة ذاتها ينبغي أن يكون جلوس المفحوص بحيث يكون رأسه (الموقع الافقي لنتصف العيون) مواجها لمنتصف الإطار (المؤشر باللون الازرق الموجود على الإطار) أي بمعنى أن يكون رأسه بالضبط في منتصف الجهاز، كما ينبغي أيضا التأكد عند تركيب وتهيئة جهاز أدراك المحيط من أن الصفيحة المعدنية (القاعدة المربعة التي تحمل جهاز أدراك المحيط والموضوعة على المنضدة) أن تكون ضمن مستوى حافة المنضدة، وأن شاشة الحاسوب تكون متوسطة ومتمركزة ضمن الإطار المعدني المربع للجهاز.

أما بالنسبة للمفحوصين الاكثر كتلة، فمن غير الممكن عادة قياس مجال الرؤيا الى (١٨٠) درجة، وهذا بسبب كونهم سوف يجلسون بعيدا عن شاشة الحاسوب وبالتالي ستكون عيونهم موضوعه ما بعد نهايات الجناحين. وفي مثل تلك الحالات فانه لا يمكن لمجال الابصار ان يقاس (هذا ينطبق على كل الافراد الذين يجلسون بعيدا جدا عن شاشة الحاسوب).

(rr) Schuhfried Gmbh :op cit:, 2010 , P 15 -19.

وعند البدء بالفحص وأجلاس المفحوص بالطريقة الملائمة، سيتحرك مثير ضوئي الذي يحدث عن طريق انبعاث أشارات تبرز في الجهاز – وبسرعة محددة سلفا (عند حدوث المتغيرات) أما المثير الذي يبرز في أثناء المدد الزمنية الفاصلة فهو الذي يجب أن يتفاعل معه المفحوص عن طريق الضغط على دواسة القدم الموضوعة تحت قدمه على الارض.

أذ يقوم المفحوص بالجلوس والنظر الى شاشة الحاسوب وتركيز انتباهه الى مركز الشاشة التي ينبغي ان يبتعد عنها مسافة ما بين (٤٠ – ٦٠ سم) ، وعند تحرك المفحوص أقل أو أكثر من المسافة المسموح بها سوف يظهر تنبيه على شاشة الحاسوب لتنبيه المفحوص للرجوع ضمن المدى القياسي للمفحوص ، وبعد ذلك يقيس لنا الجهاز زاوية مجال رؤية المفحوص الكلى .

٣-٤-١-٢ مراحل الاختبار:

يمر اختبار أدراك المحيط بثلاث مراحل رئيسية يمكن ايجازها بما يأتى: -

ا-مرحلة التعليمات Instructions Phase:

يتم هنا أعطاء المفحوص تعليمات ومعلومات ضرورية خطوة فخطوة عن الاختبار وعما سوف يواجه المفحوص من مثيرات أو أسئلة وغير ذلك. وعن كيفية استعمال لوحة المفاتيح الشاملة فضلا عن كيفية استعماله لدواسات القدم وهكذا. كما يمكن استعمال لوحة المفاتيح أو دواسات القدم باليد والقدم اليمنى ، أو اليد والقدم اليسرى وبحسب رغبة المفحوص.

Practice Phase: مرحلة التمرين-٢

وهي المرحلة التي تتبع مرحلة التعليمات ، ويتم فيها تمرين المفحوص على كيفية الاستجابة للاختبار عن طريق بعض الامثلة التوضيحية الفعلية ، فاذا قام المفحوص بارتكاب

ثلاثة أخطاء أو اذا لم يقم بأية استجابة نهائيا ضمن مدة (٥) دقائق ، فان مرحلة التمرين سوف تتوقف ويقوم البرنامج بالطلب الى المفحوص بالرجوع الى الفاحص لتلقي المزيد من التعليمات.

عنده يمكن لمطبق الاختبار (الفاحص) أن يتخذ الاجراءات المناسبة ، أما بأعاده المرحلة برمتها من جديد ، أو العودة الى مرحلة التعليمات وهكذا ، وبذلك يتم التأكد من أنه لا يتم القيام بالاختبار الفعلى الا بعد أن يتبين أن المفحوص قد فهم وأستوعب التعليمات بدقة.

٣-مرحلة الاختبار Test Phase:

وهي المرحلة التي تتبع مرحلة التمرين مباشرة ، التي ينبغي فيها استعمال المقبض الدوار الموجود في لوحة الاستجابة الشاملة (الانفة الذكر) مع استعمال دواسة القدم اليمنى أو اليسرى وحسب الرغبة ، على أن يتم تتبيه المفحوص على عدم استعمال كلتا الدواستين في أن واحد.

وبعد الانتهاء من الاختبار يتم أظهار شاشة مساعدة تطلب منا أما أظهار نتائج الفحص على شاشة الحاسوب مباشرة او طباعتها على الطابعة ، ويشمل التقرير كافة المعلومات الديمغرافية الخاصة بالمفحوص فضلا عن درجاته الخام Raw Scores والدرجات المعيارية T Scores والتسلسل النسبي PR-Percentile Rank لكل فقرة مع الزمن المستغرق للإجابة على الاختبار ، مع أظهار بروفيل Prohile الاختبار التفصيلي بالاستناد على الدرجات المعيارية.

علما أن البروفيل يعد تمثيلا بيانيا للدرجات المعيارية للاختبار ، ويمكن عن طريقه موازنة أداء المفحوص بسهولة مع عينات معيارية مختارة . وتشير المنطقة الرمادية ألى المدى

المتوسط، وتغطي متوسط +_ أنحرف معياري واحد. أما الدرجات الموجودة في المنطقة البيضاء في الجانب الايسر فتعد ضمن المستوى دون المعدل، أما تلك الموجودة في المنطقة البيضاء في الجانب الايمن فتعد ضمن المستوى دون المعدل. كما تتم الاشارة الى درجة المفحوص بنقطة. أما المدى المؤشر ألى يمين ويسار هذه النقطة فيشير ألى المدى ضمن أي أداء للمفحوص، آخذين مسألة الثبات بنظر الحسبان ضمن مستوى الثقة (٩٥%) أي نسبة خطأ (٠٠٠٠).وكما موضح في الشكل (٧).

الشكل (٧)

توضح مقطع من أحد النماذج التوضيحية لبروفيل نتائج اختبار أدراك المحيط

أما المتغيرات التي يمكن قياسها ضمن اختبار أدراك المحيط المقاس بجهاز فحص (أدراك المحيط المقاس بجهاز فحص (أدراك المحيط Peripheral Perception) ضمن منظومة اختبارات فيينا فيمكن توضيحها كما يأتي: -

أ-المتغيرات الرئيسية Main Variables

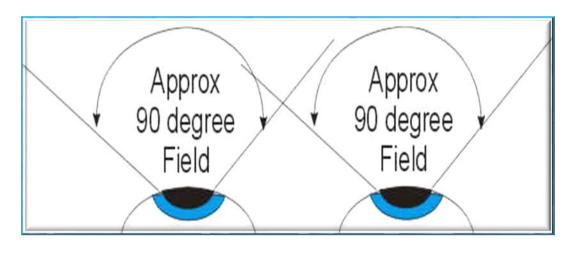
¹⁻ Schuhfried, G. Prieler, J. &Bauer, W. PP- Peripheral Perception Manual, Version, 24, Modling, March. 2009, P18.

مجال الرؤية Field OF Vision:

تعطينا النتيجة ضمن هذا المتغير مجال رؤية المفحوص الكاملة محسوبة بالدرجات، والناتج عن مجموع زوايا الرؤية لكل من العين اليمنى والعين اليسرى. ويتم حساب زوايا الرؤية الستنادا على كل من موقع الشبكة ضمن جهاز أدراك المحيط، وموقع خطي التقاطع، وبعد الرأس عن وحدة القياس.

زوايا الرؤية Visual angles من (اليمين/اليسار):

تعطينا النتيجة ضمن هذا المتغير درجات زوايا الرؤية (لكل من العين اليمنى والعين اليسرى) استتادا على كل من موقع الشبكة ضمن جهاز أدراك المحيط، وموقع خطي التقاطع، وبعد الرأس عن وحدة القياس كما موضح في الشكل (٨).



الشكل (٨)

يوضح مجال وزوايا الرؤية المثالية للعين اليمنى واليسرى

ب/ متغير السيطرة Control Variable:

الانحراف عن تتبع الاثر Tracking deviation (مؤشر عن قوة التركين:

تعطينا النتيجة ضمن هذا المتغير درج أنحرف خطي التقاطع (المسيطر عليها من المفحوص باستعمال قرص دوار على لوحة المفاتيح الشاملة لمنظومة اختبارات فيينا) عن هدف متحرك (بسرعة ثابتة لكنها متغيرة في الاتجاه من اليمين ألى اليسار وبالعكس) على شاشة الحاسوب ، وبذلك فهو مؤشر عن قوة التركيز.

ج/ المتغيرات المساعدة الاضافية Subsidiary Variables:

عدد الاصابات الصحيحة Number OF hits (من اليمين/اليسار) رمؤشر عن قوة الانتباه (الانتباه المنقسم)):

وتعطينا النتيجة ضمن هذا المتغير عدد المرات التي ضغطت فيها دواسة القدم Pedal Critical Stimulus (خط ضوئي عمودي) على الجناح اليمن أو الجناح الايسر على وحدة القياس التابعة لجهاز أدراك المحيط عمودي) على الجناح اليمن أو الجناح الايسر على وحدة القياس التابعة لجهاز أدراك المحيط (على أن يكون خطا التقاطع على شاشة الحاسوب ضمن المدى المسموح به Range). فكلما أزداد عدد المرات الصحيحة التي تغط بها على دواسة القدم فهذا دليل على قوة الانتباه (لا سيما الانتباه المنقسم Divided Attention) أي أمكانية المفحوص على الانتباه على شيئين في آن واحد). علما أن العدد القياسي الذي يظهر للمفحوص هو ٤٠ على الانتباه المنقسم بالمعادلة الآتية: (عدد الاصابات الصحيحة / ٤٠) ١٠٠ ٪(٤٠).

عدد ردود الافعال المملة Number OF omitted reactions

ويقيس عدد المرات التي لا يوجد فيها رد فعل استجابة الى المحفزات الحرجة ، أي بمعنى عدد المرات التي لم يتم فيها الضغط على دواسة القدم على الرغم من وجود محفز حرج (ظهور خط ضوئي عمودي) علما أن هذا المتغير يعد مكملا لمتغير عدد الاصابات الصحيحة (المؤشر عن قوة الانتباه) ، فكلما أزداد عدد ردود الافعال المهملة كان ذلك مؤشرا باتجاه ضعف (الانتباه المنقسم).

عدد ردود الافعال غير الصحيحة Number OF incorrect reactions. (مؤشر عن قوة النضج الانفعالي):

عدد المرات التي ضغطت فيها على دواسة القدم بدون ظهور أو عرض أي محفز حرج فعلي (خط ضوي عامودي) على الجناح الايمن والجناح الايسر على وحدة القياس التابعة لجهاز أدراك المحيط علما أن أي ظهور لردود الافعال تلك هو دليل على قلة النضج الانفعالي .Emotional Maturity

متوسط زمن رد الفعل للمثير Median reaction time to stimuli (اليمين/اليسار):

وتستعمل هنا ردود الافعال الصحيحة فقط من أجل حساب متوسط زمن رد الفعل، استجابة للمثيرات التي تظهر على الجناح الايمن وعلى الجناح الايسر (كل على حدة) لوحدة القياس التابعة لجهاز أدراك المحيط، أي بمعنى حساب متوسط الزمن المستغرق (بمائة جزء من أجزاء الثانية) من لحظة ظهور المثير (المحفز الحرج) على أحد جناحي وحدة القياس

التابعة لجهاز أدراك المحيط، وصولا الى اللحظة التي يضغط بها المفحوص دواسة القدم الموجودة على الارض.

متوسط زمن رد الفعل الكلي المثير:

وتستعمل هنا ردود الافعال الصحيحة فقط من أجل حساب متوسط زمن رد الفعل الكلي، وذلك عن طريق استخراج الوسط الحسابي لكل من متوسطي زمن رد الفعل للمثير (محسوبا بمائة جزء من أجزاء الثانية) من الجهة اليمني ومن الجهة اليسري.

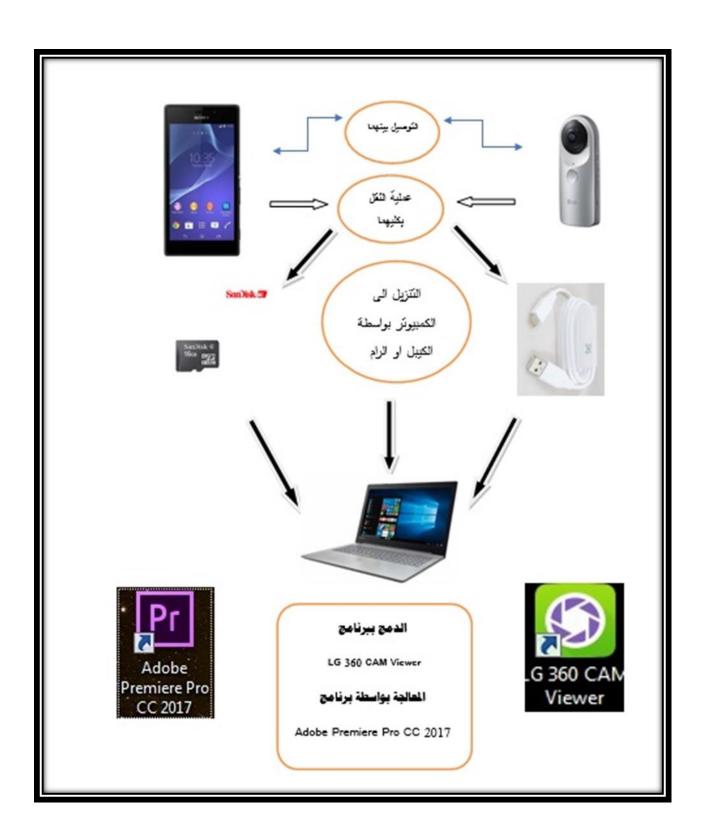
مدة الاختبار:

أن الوقت المطلوب للاختبار (١٥) دقيقة (بما في ذلك التعليمات ومرحلة التمرين) يعني أن وقت التدريب يكون (٥) دقائق ووقت الاختبار الفعلى (١٠) دقائق.

٣-٤-٢ اختبار سرعة ودقة اتخاذ القرار:

قام الباحث بتجهيز جهاز (VR box) وتم تغذية هذا الجهاز بتصوير فيديو بنوع كاميرا ٢٦٠ درجة حيث قام الباحث بتصوير حالات تحكيمية واقعية حدثت خلال لعبة الكابادي ولمستويات حكام الدرجة الأولى في العراق وتم ادخال هذا التصوير في الجهاز بواسطة الهاتف الجوال بعد ان تم تحويل الفيديو ببرامج خاصه وتعرض في الفيديو حالات تحكيميه للعبة الكابادي تحتوي على بعض الأخطاء التحكيمية التي تتناسب مع قدرة الحكام ، وعندها يعرض الفيديو بأرتداء الحكم للنظارة وعند العرض يكون الحكم ضمن اللعبة واثناء المشاهد تعرض كل حالة ضمن برنامج اعد لهذا الغرض وسوف يعطى الحكم القرار الذي يراه بحسب

سرعة ودقة القرار الحالة والشكل (٩ / ١٠) يوضحان ترتيب العمل من مرحلة التصوير وصلا الى إدخالها في جهاز (٧R box) .



شکل (۹)



نقل والاخراج

شكل (١٠) يوضح نقل الفيديو وعرضه على الحكم

٣-٥ عملية تسجيل الفيديو والتحويل:

يتم تصوير مقاطع من لعبة الكابادي بوساطة الكاميرا وعن طريق ربطها بالموبايل بوساطة البلوتوث والواي فاي عن طريق برنامج (LG 360 CAM) الذي يعرض التصوير الاني عن طريقه وأيضا التسجيل والتخزين عن طريقه ، ومن ثم ينزل التصوير الى الكمبيوتر

وينقل الى برنامج ينصب في الكمبيوتر الذي يقوم بدمج الفيديو واسم البرنامج (CAM Viewer وينقل الى ٣٦٠ درجة بواسطة برنامج (CAM Viewer) وبعدها نقوم بمعالجة الفيديو وتحويله الى ٣٦٠ درجة بواسطة برنامج (Adobe Premiere Pro CC 2017) وبعدها نقوم بنقل الفيديو الى الموبايل بشرط ان يكون قادر على تشغيل الفيديو بواسطة احدى مشغلات التي تدعم تقنية ٣٦٠ درجة .

اما عن عدد الحالات التحكيمية التي سوف تعرض على الحكام يقوم الباحث بتصوير مباريات كاملة للدوري العراقي لموسم ٢٠١٦ / ٢٠١٧ ويقوم بتحليل المباراة من حيث عدد الأخطاء المرتكبة خلال المباراة الواحدة وتقسم على عدد الحكام لتحدد عدد الحالات التي سوف تعطى لكل حكم.

٦-٣ بناء الحالات التحكيمية الفيدوية:

٣-١-١ تصميم اختبار الواقع الافتراضي (VR Box) لقياس (سرعة ودقة اتفاذ القرار) أولا: طريقة تصميم الاختبار (ليكرت)

اعتمد الباحث في صياغة الحالات التحكيمية او فقرات الاختبار على نظرية ليكرت ظهرت طريقة ليكرت عام ١٩٣٢ وأسلوب صياغة العبارات فيها يعتمد على تتدرج الإجابة بين الموافقة التامة والمخالفة التامة أي ان الإجابة على كل عبارة تحمل جميع عبارات درجات الموافقة او المخالفة لذا فان كل عبارة في الطريقة تمثل المقياس كله ولذا يكون من الممكن جمع نتائج التقدير على كل عبارة للحصول على متوسط الراي عند كل درجة من درجات

المقياس وذلك بمعرفة النسبة المئوية للأفراد الذين يعطون ردودهم على هذه الرتبة من الراي. (٢٠)

ثانيا: تحديد مجالات الاختبار:

عرض الباحث استمارة استطلاع لآراء الخبراء والمختصين ينظر ملحق (٤)، على شكل استبيان مغلق يتضمن مجالات الاختبار لبيان صلحية مجالات الاختبار حيث تضمن الاستبيان على ثلاثة مجالات وهي (مجال الحالات السهلة – مجال الحالات المتوسطة – مجال الحالات الصعبة) وبعد جمع الاستبيان تبين ان المجالات المعروضة في الاستبيان هي المجالات المناسبة في تقييم مستوى الحكام.

جدول (٣) يبين أراء الخبراء والمختصين لصلاحية مجالات الاختبار وقيمة (كا٢) المحسوبة لآراء الخبراء والاهمية النسبية لكل مجال من مجالات الاختبار من وجهت نظرهم

مية لكل مجال(١- ٥) **	قيمة كا ^٢ *	الخبراء	رأي			
نسبة درجة الاهمية من الدرجة الكلية	الدرجة	e 11	لا يصلح	يصلح	المجال	ت
	(٦٠)					
%٣٣,٣٣	٦.	١٢	•	١٢	مجال الحالات السهلة	`
%٣٣,٣٣	٦,	١٢	•	١٢	مجال الحالات متوسطة الصعوبة	۲

[°] محسن واخرون : أدوات البحث العلمي في بحوث التربية الرياضية ، دار المواهب للطباعة والنشر والتوزيع ، النجف الاشرف، ٢٠٠٧، ص ١٤٥-

%٣٣,٣٤	٦.	١٢	•	١٢	مجال الحالات الصعبة	٣
%١٠٠	١٨٠			۶	المجموح	

$$1 \cdot + 1 \cdot = 1 \cdot$$

ثالثا: عدد فقرات الاختبار ككل او فقرات كل مجال:

بعد اطلاع الباحث على المباريات للعبة الكابادي بمختلف مستويات فرقها وبحسب قوة الفرق (قوي – متوسط صعيف) حيث نتج عن هذا التصنيف (٦) مباريات كانت بالتصنيف التالي (ضعيف * ضعيف * متوسط القوة - ضعيف * قوي – متوسط القوة * متوسط القوة - متوسط القوة - متوسط القوة - متوسط القوة * قوي – قوي * قوي) وبعد إحصاء عدد الحالات بحسب مستوياتها الثلاثة (مجال الحالات السهلة – مجال حالات متوسطة الصعوبة – مجال الحالات الصعبة) واستخراج معدل هذه الحالات في كل مباراة واخذ نسبة من المعدل تقدر ب ٥٠% من حالات اللعب البالغة (٢٠) حالة اذن (٥٠%) لـ(٢٠) حالة تساوي (٣٠) حالة تم وضعها في الاختبار وهذه الحالات الـ(٣٠) مقسمة على مجالاتها الثلاثة أيضا بحسب معدل حصول محالات الحالات.

يبين صلاحية الحالات التحكيمية في الاختبار وقيمة (كا٢) المحسوبة لها لكل حالة من حالات الاختبار وأهميتها النسبية بحسب أراء الخبراء والمختصين

نسبة الأهمية لكل فقرة (١- ٥) **			لخبراء	رأي ا	رقم الحالة
نسبة درجة الاهمية من الدرجة الكلية %	الدرجة (٦٠)	قيمة كا [†] المحسوبة	لا يصلح	يصلح	التحكيمية الفيديوية
٣,٣٣	٦.	12	0	12	-1
٣,٣٣	٦.	12	0	12	-۲
٣,٣٣	٦.	12	0	12	-٣
٣,٣٣	٦.	12	0	12	- ٤
٣,٣٣	٦,	12	0	12	-0
٣,٣٣	٦.	12	0	12	-٦
٣,٣٣	٦,	12	0	12	-٧
٣,٣٣	٦,	12	0	12	-٨
٣,٣٣	٦,	12	0	12	-9
٣,٣٣	٦,	12	0	12	-1.
٣,٣٣	٦,	12	0	12	-11
٣,٣٣	٦,	12	0	12	-17
٣,٣٣	٦,	12	0	12	-17
٣,٣٣	٦,	12	0	12	-1 ٤
٣,٣٣	٦,	12	0	12	-10
٣,٣٣	٦,	8.33333	1	11	-17
٣,٣٣	٦,	8.33333	1	11	-17
٣,٣٣	٦,	12	0	12	-14
٣,٣٣	٦,	12	0	12	-19
٣,٣٣	٦,	8.33333	1	11	-7.
٣,٣٣	٦,	12	0	12	-۲1
٣,٣٣	٦٠	12	0	12	- ۲ ۲
٣,٣٣	٦,	12	0	12	-77
٣,٣٣	٦٠	8.33333	1	11	-Y £
٣,٣٣	٦.	5.33333	2	10	-70

٣,٣٣	٦,	8.33333	1	11	77-
٣,٣٣	٦,	8.33333	1	11	-۲٧
٣,٣٣	٦,	8.33333	1	11	-Y A
٣,٣٣	٦,	8.33333	1	11	-۲9
٣,٣٣	٦,	8.33333	1	11	-٣.
%1	14				المجموع

* قيمة (کا۲) الجدولية عند مستوى دلالة (۰,۰۰) ودرجة حرية (۲-۱=۱)= (۳,۸٤)
** عدد الخبراء = ۱۲، مدى درجة الأهمية هو (۱- ۰)، درجة القصوى (الكلية): ۲۱
$$_{x}$$
 ٥ = ۰ $_{x}$

 $17 = 1_x = 1_x = 1_x$ درجة الاهمية الدنيا: $17 = 1_x = 1_x = 1_x$

رابعا: صياغة الحالات التحكيمية الفيدوية وبدائلها:

بعد تصوير الحالات الفيدوية وتقطيعها قام الباحث بتسمية الحالات الفيدوية وترتيبها بحسب مجال كل منها فكان نصيب مجال الحالات السهلة (١٥) حالة اما مجال الحالات المتوسطة كان عددها (٩) ومجال الحالات الصعبة عددها (٦) فيكون مجموعها (٣٠) حالة فيدوية واخذة كل حالة أربعة بدائل وهي (مشتبه فيها وبطيء – مشتبه فيها وسريع – حكم صحيح وسريع).

وقام الباحث باستخراج درجة الأهمية للحالة التحكيمية ضمن كل مجال من مجالات الاختبار بحسب التناسب بين نسبة أهميتها كحالة ضمن الاختبار وكحالة ضمن المجال من وجهة نظر آراء الخبراء ينظر ملحق (٤).

جدول (٥) يبين القيمة الثابتة (درجة الحالة في الاختبار) للحالة ضمن كل مجال من مجالات الاختبار حسب التناسب بين نسبة أهميتها كحالة ضمن الاختبار وكحالة ضمن المجال من وجهة نظر آراء الخبراء

	، فقرة (١–٥)	درجة أهمية كل		
القيمة الثابتة	نسبة درجة الأهمية من الدرجة الكلية	الدرجة (٦٠)	الحالات التحكيمية	ت
2.22	٣,٣٣	٦.	مسك المدافعين للمهاجم	-1
2.22	٣,٣٣	٦.	دخول المهاجم على المدافعين وعددهم خمسة وقام بمس احد المدافعين والرجوع الى ساحة لعبه	-۲
2.22	٣,٣٣	٦.	مسك المدافعين للمهاجم وعددهم سبعة	-٣
2.22	٣,٣٣	٦.	مسك المدافعين للمهاجم وعددهم اربعه	- ٤
2.22	٣,٣٣	٦.	دخول المهاجم على اربعه مدافعين ورجوعه الى ساحة لعبه	-0
2.22	٣,٣٣	٦.	دخول المهاجم على ثلاثة مدافعين ورجوعه الى ساحة لعبه	-7
2.22	٣,٣٣	٦.	دخول المهاجم على اثنان من المدافعين وقام المدافعين بمسك المهاجم	-٧
2.22	٣,٣٣	٦.	دفع المدافعين للمهاجم خارج اللعب اثناء الهجمة	-٨
2.22	٣,٣٣	٦.	دخول المهاجم على المدافعين وعددهم ثلاثة وقاموا بمسك المهاجم	-9

			1	
2.22	٣,٣٣	٦,	عودة المهاجم الى ساحة لعبه قبل انتهاء الهجمة	-1.
2.22	٣,٣٣	٦.	دخول المهاجم على المدافعين ورجوعه الى ساحة لعبه ولم يصل الى خط الباك	-11
2.22	٣,٣٣	٦,	دخول المهاجم على المدافعين واثناء الحركة قام بالعبور على منطقة اللابي	١٢
2.22	٣,٣٣	٦,	دخول المهاجم على اخر اثنان من المدافعين وقام بمس المدافعين والرجوع الى منطقته	-17
2.22	٣,٣٣	٦,	فتح البساط جراء اللعب السريع والقوي	-1 ٤
2.22	٣,٣٣	٦,	دخول المهاجم على اثنان من المدافعين وتم مسك المهاجم	-10
%٣٣,٣٣	%0.	9	المجموع لمجال الحالات السهلة	
3.70	٣,٣٣	٦,	دخول المهاجم على المدافعين وعددهم ستة وقيامه بعبور خط البوينس وتم مسكه	-17
3.70	٣,٣٣	٦,	دخول المهاجم على المدافعين وعددهم سبعة وقام بلمس احد المدافعين والعودة الى ساحته	-17
3.70	٣,٣٣	٦,	دخول المهاجم على سبعة مدافعين وقام بالمناورة للحصول على بوينس ومن ثم الرجوع الى ساحة لعبه	-14
3.70	٣,٣٣	٦,	دخول المهاجم على خمسة مدافعين والرجوع الى منطقته قبل انتهاء وقت الهجمة	-19
3.70	٣,٣٣	٦,	دخول المهاجم على خمسة مدافعين ومس احد المدافعين ومن ثم عبرة يده منتصف ساحة اللعب وبعدها قام بمس اثنان من المدافعين	-7.
3.70	٣,٣٣	٦.	دخول المهاجم على أربعة مدافعين وقام بمس احد المدافعين	-۲1

			والرجوع الى ساحة لعبه	
3.70	٣,٣٣	٦.	دخول المهاجم على سبعة مدافعين وقام بعبور خط البوينس ومن ثم الرجوع الى ساحة لعبه	-77
3.70	٣,٣٣	٦.	دخول المهاجم على المدافعين واخذ التحرك يمين ويسار وقام احد المدافعين بمسك المهاجم ولكن المهاجم استطاع الإفلات والعبور الى ساحة لعبه	-۲۳
3.70	٣,٣٣	٦.	دخول المهاجم على المدافعين وقام بعبور خط البوينس والرجوع الى منطقته	-Y £
%٣٣,٣٣	%r•	٥٤.	المجموع لمجال الحالات متوسطة الصعوبة	
5.56	٣,٣٣	٦,	دخول المهاجم على سبعة من المدافعين وقام بمس ثلاثة من المدافعين والرجوع الى ساحة لعبه	-۲0
5.56	٣,٣٣	٦.	دخول المهاجم على ستة من المدافعين وقام بعبور خط البوينس وتم مسكه من المدافعين	-۲٦
5.56	٣,٣٣	٦.	دخول المهاجم على سبعة من المدافعين وبعد الالتحام مع المدافعين عبرة يد المهاجم خط المنتصف	-۲٧
5.56	٣,٣٣	٦٠	دخول المهاجم على ستة من المدافعين وقام بمس اللاعب الأول ومن ثم الثاني والثالث وبعد ذلك رجع الى ساحة لعبه	-۲۸
5.56	٣,٣٣	٦.	دخول المهاجم على سبعة من المدافعين وقام بنقل مركز ثقل الجسم خلف خط البوينس ومن ثم الرجوع الى ملعبه	- ۲۹
5.56	٣,٣٣	٦٠	دخول المهاجم على ستة من المدافعين وقام بمس احد اللاعبين وعبور خط البوينس والرجوع الى ملعبه	-٣.
%٣٣,٣٤	%Y•	٣٦٠	المجموع لمجال الحالات الصعبة	

	%1	%١٠٠	14	المجموع الكلي لراي الخبراء في عناصر الاختبار	
--	----	------	----	--	--

سادسا: درجة الاختبار وقيمة كل حالة تحكيمية:

اعتمد الباحث في تحديد قيمة الحالات التحكيمية (درجتها) على نسبة أهمية المجال الذي تم تحديده من قبل الخبراء وتقسيم هذه النسبة على عدد حالات المجال.

٣-٧ الأسس العملية للاختبارات:

٣-٧-١ الصدق:

الصدق هو " الدقة التي يقيس فيها الاختبار الغرض الذي وضع هذا الاختبار من اجله" (٢٦) ويشير مفهومه إلى " جودة الاختبار كأداة لقياس ما وضع أصلا لقياسه "(٣٧)

وهناك عدة طرائق لقياس صدق الاختبارات منها صدق المحتوى وهو عملية عرض الاختبار على مجموعة من الخبراء والمختصين في المجال الذي يقيسه الاختبار ويمكن الاعتماد على آرائهم في صحة وصدق الاختبار وهي الطريقة التي استخدمها الباحث لإيجاد صدق الاختبارات المستخدمة حيث تم عرض الاختبارات على الخبراء والمختصين لمعرفة صدق المحتوى والذي غالبا ما يتم "عن طريق الحكم المنطقي على وجود السمة والصفة أو القدرة المعنية للتحقيق عما إذا كانت وسيلة القياس المقترحة فعلا أم لا" (٢٨) .

⁽٢٦) يوسف لازم كماش :- اللياقة البدنية للاعبي كرة القدم . عمان ، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع . ٢٠٠٢. ص١٤٩.

⁽٣٧) زكريا الطاهر (واخرون) :- <u>مبادئ القياس والتقويم في التربية .</u> عمان، مكتبة الثقافة للنشر والتوزيع ١٩٩٨. ص١٣٢.

⁽۲۸) محمد حسن علاوي . محمد نصر الدين رضوان: - القياس في التربية الرياضية وعلم النفس الرياضي. القاهرة، دار الفكر العربي. ٢٠٨٠. ص٢٥٨.

واستخدم الباحث أيضا الصدق التميزي (القدرة التميزية) ويعتبر أحد أنواع الصدق ويمكن تحصيله من خلال استخراج القدرة التميزية حيث يستند هذا الصدق الى هذه العملية (القدرة التميزية) لكون اسمه مستنبط منه، حيث تم استخراج هذا النوع من الصدق خلال استخراج القدرة التميزية لجميع الحالات الفيدوية على حده وللاختبار ككل حيث ظهر ان لأغلب الحالات الفيدوية للاختبار قدرة تميزية وهذا يدل على ان الحالات الفيدوية للاختبار والاختبار والاختبار صدق تمايزي اذا ان الباحث قام بتطبيق الاختبار على عينة من اللاعبين والمدربين والحكام في لعبة الكابادي بلغ مجموعها (٢٠) فرد ثم بعد ذلك قام الباحث بترتيب النتائج التي حصل عليها بصورة تصاعدية ثم اخذ الباحث قيم لمجموعة (٣٠) فرد والمجموعة الأولى تشكل نسبة (٥٠%) من القيم من الأعلى وبلغ افراد المجموعة (٣٠) فرد والمجموعة الثانية تشكل نسبة (٥٠%) من القيم من الأسفل وبلغ عدد افراد المجموعة (٣٠) فرد ثم تم استخراج قيمة (٢) لعينات المستقلة غير المترابطة وقيمة (٦) الجدولية البالغة (٢٠٠٤) عند درجة حرية (٣٠) ومستوى دلالة (٥٠٠٠).

يبين قيمة الوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة اختبار (ت) المحتسبة للقدرة التميزية للمجموعتين (العليا والدنيا) لكل فقرة من فقرات المقياس وللمقياس ككل ودلالتها

دلالة الفقرة	قيمة ت المحسوبة	ة الدنيا	المجموع	المجموعة العليا		الحالات التحكيمية في الاختبار
		ع ۲	س ۲	ع ۱	س ۱	
مميزة	9.271	0.331	1.295	0.185	2.174	,
مميزة	15.652	0.000	0.740	0.331	2.035	۲
مميزة	8.077	0.354	1.249	0.253	2.128	٣
مميزة	10.628	0.253	0.833	0.354	1.989	ŧ
مميزة	14.100	0.000	0.740	0.354	1.989	٥
مميزة	15.652	0.000	0.740	0.331	2.035	٦
مميزة	17.985	0.000	0.740	0.298	2.081	٧
مميزة	15.652	0.000	0.740	0.331	2.035	۸
مميزة	12.199	0.000	0.740	0.379	1.896	٩
مميزة	21.958	0.000	0.740	0.253	2.128	1.
مميزة	17.985	0.000	0.740	0.298	2.081	11
مميزة	31.000	0.000	0.740	0.185	2.174	17
مميزة	8.437	0.379	1.064	0.298	2.081	١٣
مميزة	5.657	0.370	1.203	0.370	1.943	1 £
مميزة	8.199	0.370	1.018	0.331	2.035	10
مميزة	17.985	0.000	1.230	0.496	3.459	17

مميزة	13.000	0.000	1.230	0.615	3.229	١٧
مميزة	5.238	0.615	1.999	0.630	3.152	١٨
مميزة	11.619	0.000	1.230	0.635	3.075	19
مميزة	15.652	0.000	1.230	0.550	3.383	۲.
مميزة	13.000	0.000	1.230	0.615	3.229	*1
مميزة	8.777	0.589	1.614	0.550	3.383	**
مميزة	21.958	0.000	1.230	0.420	3.536	44
مميزة	14.757	0.307	1.307	0.496	3.459	Y £
مميزة	3.576	0.000	1.850	1.164	2.891	۲٥
مميزة	11.180	0.000	1.850	0.827	4.163	**
مميزة	17.000	0.000	1.850	0.462	3.816	**
مميزة	13.175	0.000	1.850	0.632	3.931	۲۸
مميزة	11.783	0.000	1.850	0.746	4.047	Y 9
مميزة	15.652	0.000	1.850	0.827	5.088	٣.
مميز	16.732	4.871	42.101	7.775	80.481	الاختبار ككل

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية (١٦+١٦ = ٣٠ = ٣٠ = (٢,٠٤)

٣-٧-٢ الثبات:

من اجل استخراج معامل ثبات الاختبارات المستخدمة من قبل الباحث لابد من تطبيق مبدأ الاختبار الثابت "وهو الذي يعطي متقاربة أو النتائج نفسها إذا طبق أكثر من مرة في ظروف مماثلة " (٣٩)

وكذلك يعد ثبات الاختبار " القيمة المعبرة على مدى دقة الاختبار في استخراج نتائج ثابتة إذا كرر الاختبار أكثر من مرة على العينة نفسها ليعطى نتائج متقاربة " (٤٠)

وتم قياس الثبات بطريقة الاتساق الداخلي ويقصد بثبات الاختبار هو الاتساق في قياس الشيء التي تقيسه أداة القياس ويعد هذا الأسلوب من ادق الوسائل المعتمدة في إيجاد الاتساق الداخلي للحالات الفيدوية للاختبار أي أساسا لمعرفة فيما إذا كانت كل حالة من حالات الاختبار تسير في نفس المسار الذي يسير فيه الاختبار كله حيث الاتساق الداخلي يعني مدى اتساق الحالات الفيدوية للاختبار مع بعضها في قياس سمه ما أي انه تقدم لنا اختبارا يعضد بعضه على البعض لذي طبق الاختبار على (حكام الدرجة الأولى بلعبة الكابادي) عدد (٢٠) حكم وبعد تفريغ البيانات تم معالجتها احصائيا من خلال التعامل مع نتائج كل حالة فيدوية مع مجالها ومن ثم التعامل مع نتائج كل مجال مع نتائج الاختبار ككل وذلك من خلال استخراج معامل الارتباط وتم مقارنة القيمة المستخرجة مع القيمة الجدولية البالغة (٢٥٤) وعند درجة حرية (٥٨).

جدول (۷)

⁽٢٩) نادر فهمي الزيود . هشام عامر عليان: - مبادئ القياس والتقويم في التربية. ط٣. عمان، دار الفكر. للنشر والتوزيع. ٥٠٠٥. ص٥٤.

^(``) امين انور الخولي :- التربية الرياضية دليل معلم الفصل وطالب التربية الرياضية . ط٢. عمان، دار الفكر للنشر والتوزيع. ٢٠٠٥. ص١٤٥.

يبين معامل ارتباط كل حالة تحكيمية من حالات الاختبار بالمجموع الكلي لكل مجال من مجالات الاختبار بطريقة الاتساق الداخلي

مستوى الدلالة	ارتباط الحالة بالاختبار ككل	مستوى الدلالة	معامل ارتباط الفقرة بالمجال	المجال	الحالة التحكيمية
معنوي	0.65072	معنوي	0.64601		الحالة ١
معنوي	0.83716	معنوي	0.85383		الحالة ٢
معنوي	0.79337	معنوي	0.81650		الحالة ٣
معنوي	0.66478	معنوي	0.70555		الحالة ٤
معنوي	0.85456	معنوي	0.87322		الحالة ٥
معنوي	0.63201	معنوي	0.63744		الحالة ٦
معنوي	0.71525	معنوي	0.76147		الحالة ٧
معنوي	0.61162	معنوي	0.65044	السهل	الحالة ٨
معنوي	0.78624	معنوي	0.80482		الحالة ٩
معنوي	0.79738	معنوي	0.83009		الحالة ١٠
معنوي	0.87151	معنوي	0.87938		الحالة ١١
معنوي	0.88786	معنوي	0.89334		الحالة ١٢
معنوي	0.78291	معنوي	0.79218		الحالة ١٣
معنوي	0.81934	معنوي	0.81748		الحالة ١٤
معنوي	0.88499	معنوي	0.89414		الحالة ١٥
معنوي	0.78277	معنوي	0.79287		الحالة ١٦
معنوي	0.82074	معنوي	0.81141		الحالة ١٧
معنوي	0.61888	معنوي	0.65841	المتوسط	الحالة ١٨
معنوي	0.70529	معنوي	0.74023		الحالة ١٩
معنوي	0.79485	معنوي	0.80080		الحالة ٢٠

معنوي	0.76933	معنوي	0.79789		۲۱	الحالة
معنوي	0.78003	معنوي	0.78519		77	الحالة
معنوي	0.79375	معنوي	0.82541		78	الحالة
معنوي	0.83236	معنوي	0.85789		7 £	الحالة
معنوي	0.50000	معنوي	0.60360		۲٥	الحالة
معنوي	0.63847	معنوي	0.70654		77	الحالة
معنوي	0.49417	معنوي	0.56850	الصعب	77	الحالة
معنوي	0.60735	معنوي	0.71396	•	۲۸	الحالة
معنوي	0.56671	معنوي	0.66869		۲٩	الحالة
معنوي	0.80549	معنوي	0.79874		٣.	الحالة

قيمة (ر) الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية (ن-٢= ٢-٦٠ =٥٥) = (٠,٢٥٤٦)

جدول (٨) يبين معامل ارتباط كل مجال من مجالات الاختبار بالمجموع الكلي للاختبار بطريقة الاتساق الداخلي

الدلالة	معامل الارتباط	المجال	التسلسل
معنوي	0.97692	السهل	,
معنوي	0.97658	متوسط الصعوبة	۲
معنوي	0.90017	الصعب	٣

قیمة (ر) الجدولیة عند مستوی دلالة (۰,۰٥) ودرجة حریة (ن-۲= ۲-۱۰ = ۵۸) = (-7,70

ويتم ذلك في ظروف مشابهه وقد استخدم لحساب معامل الثبات بـ (طريقة الاختبار وإعادة الاختبار) وبفاصل زمني بين الاختبار الأول والاختبار الثاني (٧) أيام لذلك لقد قام

الباحث بإجراء اختبار على عينة قوامها (٢٠) حكم من المجتمع الأصلي للبحث في الباحث بإجراء اختبار على عينة قوامها (٢٠) وتم استخدام معامل الارتباط البسيط بيرسون لإيجاد معامل الثبات.

٣-٧-٣ الموضوعية:

تعرف الموضوعية أنها "مدى تحرر المحكم أو الفاحص من العوامل الذاتية " $^{(1)}$ أي إن الاختبار غير خاضع للتقديرات الذاتية وبمعنى آخر أن الموضوعية هي " عدم تأثير الأحكام الذاتية من قبل المجرب أو أن تتوافر الموضوعية دون التحيز والتدخل الذاتي من لدن المجرب فكلما زادت درجة الذاتية على أحكام الاختبار قلت موضوعتيه وكلما تخلصت ذاتية الأحكام من التأثير زادت نتيجة موضوعيته " $^{(7)}$ ولذلك عمد الباحث على وضع مفتاح تصحيح للاختبار وهو (تعويض القيمة الثابتة لبديل الفقرة بدل تسلسل البديل المختار من قبل العينة لكل فقرة).

٣-٨ درجة الصعوبة:

ان معامل صعوبة ليس ضرورة دائمة في جميع الاختبارات وانما في اختبارات التحصيل التي تعتمد على الإجابات الصحيحة والخاطئة تكون ضرورية، فقد نجد الاختبار ليس بالضرورة ان تستخدم فيها معاملات الصعوبة ومثالها اختبارنا هذا اذا يطلب من العينة نقل ما قاموا بفعله خلال عملية مشاهدة الحالات الفيدوية واطلاق الحكم عليها ، فهنا لا نجد ان للصعوبة مكانا اذا لا معنى للإجابات الصحيحة والخاطئة بل هي إجابات كشف واقع غير

^{(&#}x27;``) ليلى السيد فرحات :- القياس و الاختبار في التربية الرياضية . ط١. القاهرة، مركز الكتاب للنشر والتوزيع. ٢٠٠١. ص

⁽٢٠) وجيه محجوب :- طرائق البحث العلمي و مناهجه . دار الكتب للطباعة والنشر، جامعة الموصل. ١٩٨٥. ص١٧٣.

خاضعة لمعيار الصواب و الخطأ لان الفقرات التي رتبت بدائلها بطريقة لا يوجد فيها خطا وانما متدرجة المستوى حتى تصل الى تكامل الإجابة أي تكشف عن أجزاء من الحقيقة الى الحقيقة كلها ومن ثم تكشف عن مدى إمكانية الحكم في تحكيم هذه الحالات ، قد يعطينا معامل الصعوبة مؤشر على مدى تحقق الفقرة لدى عينة البحث من خلال النسبة التي يظهرها من خلال الطرق الإحصائية التي تستخدم في هذا المجال.

جدول (٩) يبين نتائج تقييم (معامل صعوبة) حالات مجالات الاختبار مقارنة بالدرجة المثالية لكل حالة لعينة البحث (لاعبى ومدربى وحكام لعبة الكابادي)

1	-					
درجة تحقق	عدد بدائل	اجابة العينة على الفقرة	اعلى درجة	القيمة الحالة	افراد العينة	الحالات الفيديوية
الفقرة %	الحالة	اجب الميت على المعروا	تحقق المثالية	القيقة القات	الراد العيد	العيديون
72.78	4	96.94	133.2	2.22	60	1
59.44	4	79.18	133.2	2.22	60	2
71.67	4	95.46	133.2	2.22	60	3
65.00	4	86.58	133.2	2.22	60	4
62.22	4	82.88	133.2	2.22	60	5
60.56	4	80.66	133.2	2.22	60	6
63.33	4	84.36	133.2	2.22	60	7
63.33	4	84.36	133.2	2.22	60	8
58.89	4	78.44	133.2	2.22	60	9
62.22	4	82.88	133.2	2.22	60	10
57.22	4	76.22	133.2	2.22	60	11
60.00	4	79.92	133.2	2.22	60	12
68.89	4	91.76	133.2	2.22	60	13
68.89	4	91.76	133.2	2.22	60	14
67.78	4	90.28	133.2	2.22	60	15

62.78	4	138.99	221.4	3.69	60	16
61.11	4	135.3	221.4	3.69	60	17
68.33	4	151.29	221.4	3.69	60	18
59.44	4	131.61	221.4	3.69	60	19
61.67	4	136.53	221.4	3.69	60	20
60.56	4	134.07	221.4	3.69	60	21
67.22	4	148.83	221.4	3.69	60	22
64.44	4	142.68	221.4	3.69	60	23
65.56	4	145.14	221.4	3.69	60	24
38.26	4	127.65	333.6	5.56	60	25
48.80	4	162.8	333.6	5.56	60	26
44.92	4	149.85	333.6	5.56	60	27
46.03	4	153.55	333.6	5.56	60	28
53.79	4	179.45	333.6	5.56	60	29
59.89	4	199.8	333.6	5.56	60	30
58.65	90	3519.22	6000	100	60	الاختبار ككل

٣-٩ مستويات الحكام:

ان العينة التي نتعامل معها هي حكام الدرجة الأولى بلعبة الكابادي وهم اعلى مستويات الحكام، لذلك تطلب أدنى درجة للنجاح تكون (٧٠) فيكون تقسيم المستويات ما بين ال (٧٠) و (١٠٠) فيأخذ كل مستوى حسب التقسيم والمدرج في الجدول ادناه.

جدول (۱۰)

يبين مستويات حكام لعبة الكابادي

طول الفئة	عدد المستويات	المدى	اعلى درجة نجاح	ادنی درجة نجاح
٧,٥	£	٣.	1	٧.
تكرارات الفئة	اسم المستوى	الحد الاعلى	الحد الادنى	تسلسل المستوى
٥	ضعيف	دون ۷۰	٣٣,٣٣	١
٥	متوسط	٧٧,٥	٧.	۲
٦	جيد	٨٥	فوق ۵,۷۷	٣
٣	جيد جدا	97,0	فوق ۵۸	£
١	امتياز	1	فوق ۹۲٫۰	٥

٣-١٠ التجربة الاستطلاعية:

٣-١٠-١ التجربة الاستطلاعية الأولى:

لغرض الوقوف على السلبيات التي قد تواجه تطبيق اختبار أدراك المحيط ولبيان مدى ملاءمته لعينة البحث، ولغرض الحصول على نتائج صحيحة ودقيقة قام الباحث بأجراء تجربة استطلاعية يوم (الخميس) المصادف ٢٠١٨/٦/٢٠ على عينة استطلاعية من (٢) حكام في الوحدة البحثية –مختبر علم النفس الرياضي في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة القادسية وتم أجراء الاختبار بأشراف مسؤول المختبر (ا.م.د علي حسين هاشم، ا.م.د رأفت عبد الهادي الكروي).

وبعد الانتهاء من التجربة الاستطلاعية الاولى تم التوصل الى: -

١-أمكانية تطبيق اختبار أدراك المحيط على عينة البحث.

٢-تفهم العينة للاختبار وخطوات أجرائه بعد شرحه من قبل مدير المختبر.

٣-يتطلب تخصيص يوم محدد لأجراء اختبار أدراك المحيط وذلك لضرورة نقل العينة الى المختبر الخاص بالاختبار في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة - جامعة القادسية.

٤-أن الوقت المطلوب لأداء الاختبار لكل حكم (١٥) دقيقة، (٥) دقائق للتعليمات والتدريب و (١٠) دقائق للاختبار الفعلي.

٣-١٠-٢ التجربة الاستطلاعية الثانية:

لغرض تشخيص السلبيات التي تواجه الباحث اثناء أداء الاختبار القبلي والبعدي للواقع الافتراضي قام الباحث بأجراء تجربة استطلاعية يوم (الجمعة) المصادف ٢٠١٨/٦/٢١ على عينة استطلاعية من (٢) حكام في قاعة منتدى شباب الاسكان وبعد الانتهاء من التجربة الاستطلاعية الثانية تم التوصل الى:

- ١. اخلاء مساحة لا تقل عن (٣) متر امام الحكم.
- ٢. وضع الحكم في ملعب نظامي عند اجراء التجربة لكي تكون الإشارات كما في حالة اللعب.
 - ٣. تخصيص فريق عمل مساعد عدد (٣).
 - ٤. تجهيز حاسوب محمول(لابتوب) وتعرض فيه الحالات اثناء عرضها في الـ(vr box).
 - ٥. تجهيز (vr box) لا يقل عن (٣) جهاز للاحتياط.
 - تجهيز موبايل خاص لعرض مقاطع الفيديو ويتلائم حجمه مع جهاز الـ(vr box).
 - ٧. تجهيز فريقان للعبة الكابادي.

٣-١١ إجراءات البحث الميدانية:

٣-١١-١ الاختبار القبلى

قام الباحث بأجراء الاختبارات القبلية لعينة البحث للمجموعتين، وتم تحديد الايام التي ستجري فيها الاختبارات القبلية على عينة البحث وكانت كالآتى:

لغرض عزو النتائج التي تظهر بعد تطبيق التمرينات الى المتغير المستقل، قام الباحث بأجراء الاختبارات القبلية على المتغيرات التابعة قيد البحث كالاتي:

1-تم أجراء الاختبار القبلي والمتضمن اختبار أدراك المحيط لقياس مستوى (أدراك المحيط لقياس مستوى (أدراك المحيط) وفقاً لمنظومة فيينا Vienna test system على عينة البحث وذلك في يوم (الاثنين) المصادف ٢٠١٨/٦/٢٥.الساعه (٩:٠٠) صباحا في الوحدة البحثية – مختبر علم النفس الرياضي في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة القادسية.

٢-تم أجراء الاختبار القبلي لسرعة ودقة اتخاذ القرار يوم (الثلاثاء) المصادف ٢٠١٨/٦/٢٦ وذلك في تمام الساعة (٤٤٠٠) عصرا في قاعة منتدى شباب الإسكان.



ح اختبار افراد العينة



شكل (۱۲) يوضىح اختبار سرعة ودقة اتخاذ القرار (vr box)

٣-١١-٢ التمرينات المستخدمة:

بعد اجراء الاختبار القبلي قام الباحث بتطبيق التمرينات على عينة البحث معتمدا بذلك اليضا على المصادر والمراجع العلمية في علم التدريب الرياضي فضلا عن آراء الخبراء والمختصين ينظر ملحق (٤) بلعبة الكابادي والتدريب الرياضي وقد تضمن المنهاج عدة أمور منها:

۱-تم تتفیذ التمرینات ینظر ملحق (۳) في (۱۰) أسابیع وبواقع (۳) وحدات تدریبیة بالأسبوع أي (۳۰) وحدة تدریبیة.

٢-تم تطبيق هذه الوحدات أيام (الأحد، الثلاثاء، الخميس).

٣-مراعاة عند تطبيق التمرينات التدرج في مستوى الصعوبة في التدريب أي من (السهل - الصعب).

٤-كان يومان من التمرينات المستخدمة عقلي ضمن متغيرات أدراك المحيط ويوم تدريب بدني.

٥-بدء التمرينات ضمن متغيرات أدراك المحيط بالمتغيرات التي تحتاج من الحكم رؤية واسعة وشاملة ويكون ترتيبها كالاتي (مجال الرؤية-تتبع انحراف-زاوية بصرية يمين ويسار-سرعة الاستجابة).

٦-يكون التدرج في التمرينات للمتغيرات من السهل الى الصعب.

٧-تخصيص الأسابيع الوسطية المتمثلة بالأسبوع (الخامس والسادس) لمتغيرات سرعة ودقة اتخاذ القرار وتكون الأسابيع البقية القادمة تدمج فيها جميع متغيرات أدراك المحيط مع مراعاة سرعة ودقة قرارات الحكم.

٣-١١-٣ الاختبار البعدى:

قام الباحث بأجراء الاختبارات البعدية لعينة البحث، وتم تحديد الايام التي ستجري فيها الاختبارات البعدية على مجموعتى البحث وكانت كالآتى:

۱-تم أجراء الاختبار البعدي والمتضمن أختبار أدراك المحيط لقياس مستوى (أدراك المحيط) وفقاً لمنظومة فيينا Vienna test system على عينة البحث وذلك في يوم (الاثنين)

المصادف ٥/٩/٩/٠.الساعه (٠٩:٠٠) صباحا في الوحدة البحثية – مختبر علم النفس الرياضي في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة القادسية.

٢-تم أجراء الاختبار البعدي لسرعة ودقة اتخاذ القرار يوم (الثلاثاء) المصادف ٢٠١٨/٥/٦ وذلك في تمام الساعة (٤٤٠٠) مساء في قاعة منتدى شباب الإسكان.

وقد اتبع الباحث نفس الاجراءات والخطوات آنفة الذكر، والتي تمت في الاختبارات القبلية. كما حرص الباحث على الالتزام وتوفير وتهيئة كافة الظروف والامكانات التي تم أجراءها في الاختبارات القبلية، من حيث فريق العمل المساعد والزمان والمكان والادوات والاجهزة المستخدمة.

٣-١٢ الوسائل الإحصائية

استخدم الباحث الحقيبة الإحصائية spss بالإضافة الى الوسائل الاحصائية التالية:

- ١. الوسط الحسابي.
- ٢. الانحراف المعياري.
 - ٣. النسبة المؤية.
 - ٤. الوسيط.
- اختبار (t) للعينات المستقلة.
- 7. اختبار (t) للعينات المترابطة.
 - ٧. معامل الارتباط.

- ٨. معامل الالتواء.
 - ٩. نسبة الأهمية
- ۱۰. مربع کای ۲

٤-عرض وتحليل ومناقشه النتائج

٤-١-١عرض وتحليل ومناقشة نتائج إدراك المحيط لحكام لعبه الكابادي جدول (١١)

يوضح الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار القبلي والبعدي لأدراك الميط للمجموعة الضابطة

I to tat	قيمة t الدلالة		الاختبار البعدي		الاختبار ا	وحدة	الله عند ارس	ت
20 \$ 20)	المحسوبة	رع	۳	ىع	س	القياس	المتغيرات	J
0.00	5.07	10.39	164.89	8.65	165.86	درجة	مجال الرؤيا	1
0.82	-0.23	5.85	79.98	5.74	79.83	درجة	زاویا بصریه یسار	۲
0.30	-1.10	5.69	79.77	4.45	78.31	درجة	زاویا بصریه یمین	٣
0.77	-0.31	4.82	14.78	5.14	14.70	درجة	تتبع الانحراف	ŧ
0.46	0.77	0.07	0.56	0.07	0.59	ثانية	زمن رد الفعل	0

من خلال الجدول (١١) نتعرف على متغيرات أدراك المحيط حيث يعرض الباحث النتائج للمعالم الإحصائية للأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة T المحسوبة ومستوى الدلالة وكما في الجدول أعلاه، حيث تبين البيانات المستخرجة لأفراد عينة البحث الفروق في قيم متغيرات أدراك المحيط (مجال الرؤيا، زاوية بصرية يمين، زاوية بصرية يسار، تتبع الانحراف، زمن رد الفعل) وذلك باستخدام (t) للعينات المترابطة في الاختبارين القبلي والبعدي وللمجموعة الضابطة وذات دلالة غير معنوية في اغلب المتغيرات ومعنوية في متغير (مجال الرؤيا). ويعزو الباحث المعنوية في هذا المتغير (مجال الرؤيا) الى ان اغلب تمارين التي يتدربها الحكام في لعبة الكابادي هو التحكيم المباشر للمباريات اثناء التدريب مما ساهم في تطور

والتركيز على هذا المتغير اما بقية المتغيرات لم تظهر معنوية الفرق وذلك لعدم اهتمام المناهج التدريبية بهذه المتغيرات بشكل دقيق وعدم تشخيصها ضمن المتطلبات المهمة لحكم الكابادي

جدول (١٢) يوضح الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار القبلي والبعدي لأدراك الميط للمجموعة التجريبية

الدلالة	قيمة t	البعدي	الاختبار	القبلي	الاختبار	وحدة	ar (* ar †(Ü
והגה	المحسوبة	ع	س	ع	س	القياس	المتغيرات	J
0.00	-8.68	9.47	172.10	10.39	164.89	درجة	مجال الرؤيا	1
0.00	-7.38	4.71	86.45	5.85	79.98	درجة	زاویا بصریه یسار	۲
0.00	-7.38	5.44	86.48	5.02	81.70	درجة	زاویا بصریه یمین	٣
0.02	-2.70	8.54	21.49	4.82	14.78	درجة	تتبع الانحراف	£
0.00	-9.64	0.06	0.57	0.07	0.63	ثانية	زمن رد الفعل	0

من خلال الجدول (١٢) نتعرف على متغيرات أدراك المحيط حيث يعرض الباحث النتائج للمعالم الإحصائية للأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة T المحسوبة ومستوى الدلالة وكما في الجدول أعلاه، حيث تبين البيانات المستخرجة لأفراد عينة البحث الفروق في قيم متغيرات أدراك المحيط (مجال الرؤيا، زاوية بصرية يمين، زاوية بصرية يسار، تتبع الانحراف، زمن رد الفعل) وذلك باستخدام (t) للعينات المترابطة في الاختبارين القبلي والبعدي وللمجموعة التجربيية وذات دلالة معنوية.

وتشير نتائج الاختبارات القبلية والبعدية الى وجود فروق ذات دلالة معنوية بين الاختبارين ولصالح الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية ونتيجة لحاجة الحكم ومتطلبات العمل خلال المباراة يجب ان يكون لديه أدراك لما يحيط به بصورة مثالية ويرى الباحث ان امتلاك الحكم لمجال رؤيا مثالية يجعل منه في الموقف الصحيح ومن ثم سوف يقود ذلك الى التعامل مع الحالة وفق ما تقتضيه مجريات المباراة بسرعة ودقة عالية.

وذكر (صباح رضا واخرون ١٩٩١) " ان محدودية زوايا العينين ستؤثر في عملية اتخاذ القرار والسيطرة على المباغتة " وكذلك ان نوعية اللعبة لها تأثير في مستوى النظر واتساعه كما في مثال لعبة الكابادي. (٢٠٠)

من خلال النتائج الظاهرة في الجدول يرى الباحث ان هنالك تطور معنوي لمتغير مجال الرؤيا بين الاختبار القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي وذك بسبب المنهاج المعد من قبل الباحث ولما له من تأثير على مجريات العمليات العقلية من خلال التمرينات التي استخدمها الباحث على حكام لعبة الكابادي فيقف احد الحكام في نصفي الملعب وامامه حالة لعب كما في اللعب الحقيقي وتكون حركة الحكم بمسافة مختلفة أكبر من وقوفه في اللعب وفي هذه الحالة يكون معرض الى مثير اكبر من حالات اللعب الواقعية التي تخص في حد ذاتها مجال الرؤيا الذي يعتبر من أولويات حكام لعبة الكابادي لان طبيعة اللعبة تعتمد على الرؤيا الواسعة اثناء اللعب، وان التمرينات الخاصة لمجال الرؤيا كانت لها تأثير مباشر على الحكام فكانت التدريبات بمستويات مختلفة (من خلال وضع تمرينات مشابهة للعبة بأحد جوانب الملعب ووضع متطلبات بالجانب الاخر تحتاج الى توسيع زاوية الرؤيا لتحقيق متطلبات التمرين) ادت بالحكم على انساع مجال الرؤيا لديه ،وأشار (محمود عبد المحسن ناجي)"ان البصر يشكل كنزا لرفع طاقة الرياضيين ولحاسة البصر دور مهم في التعليم والتدريب وذلك من خلال عرض نماذج على المتعلم والمتدرب حتى يكون له صورة للحركة ويحاول التوصل اليها". (١٤٤)

ونرى في زوايا العينين (الزاوية البصرية اليمين واليسار) أهمية من بعد مجال الرؤيا وبالأخص لحكام الكابادي وذلك بسبب تعرضهم الى مثيرات متعددة ومختلفة الاتجاهات اثناء اللعب لذلك نلاحظ تطور العينة في متغير الزوايا البصرية (يمين – يسار) بسبب التدريب التي تعرضت لها العينة من خلال المنهج المعد من قبل الباحث وكانت التمرينات متغير وذات صعوبة متدرجة عن واقع اللعب أي بمعنى كانت أكبر في اتساع الرؤيا عن الواقع الحقيقي أي تعرض الحكم

⁽٤٣) صباح رضا جبر واخرون: كرة القدم للصفوف الثالثة، دار الحكمة للطباعة، الموصل، ١٩٩١، ص٣٦٩.

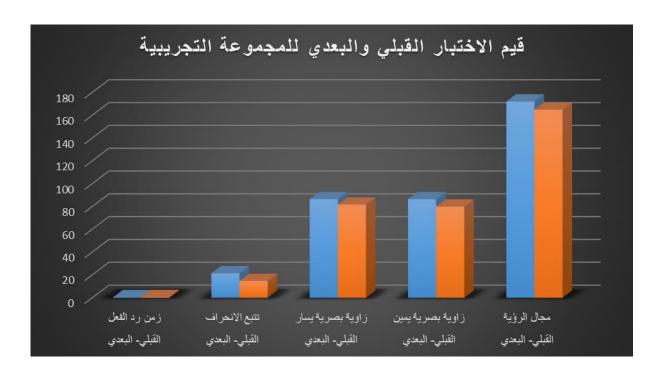
⁽٤٤) محمود عبد المحسن ناجي: تأثير تدريب الرؤيا البصرية على أداء لاعبى كرة القدم، أطروحة دكتوراه غير منشور، مصر، جامعة المنيا،٢٠٠٨، ص٥٦.

الى مثيرات كما في المباراة وأكبر منها من خلال وضع حلات لعب مع مراقبة الشواخص الملونة وعملية تغيير الوانها وهي متطلبات تفوق متطلبات اللعبة وبذلك سوف يتغلب الحكم على أوضاع التحكيم في اللعبة بعد تعرضه الى درجات صعوبة اعلى من المباراة .

ان متغير تتبع الانحراف أيضا لا يقل أهمية في خصوصية لعبة الكابادي وخصوصا للحكام وذلك لغرض تتبع الحركة المهاجم ودفاع المدافعين في اللعبة من بداية الهجمة للمهاجم وحتى انتهائها وإطلاق الحكم عليها، واظهرت نتائج متغير تتبع الانحراف تطور ملحوظ لدى العينة وذلك لان التمرينات التي تعرض لها الحكم ضمن المنهاج التدريبي أدت الى تسليط تتبع الرؤيا للحكم على متغيرات مختلفة التي تطرأ اثناء اللعب وعدم التشتت او التركيز في منطقة واحدة أي بمعنى اتاحت للحكم ان ينظر بشكل واسع واستغلال أكبر تتبع تتيحه العين البشرية ويظهر أيضا تحسن واضح في مستوى.

رد الفعل لديها حيث ان رد الفعل من الأمور المهمة التي يجب ان يتمتع بها الحكم ولان اتخاذ القرار يتطلب من الحكم أجزاء الثانية باتخاذه لذلك عليه ان يتمتع برد فعل عالي اتجاه الحالات القرار يتطلب من الحكم أجزاء الثانية باتخاذه لذلك عليه ان يتمتع برد فعل عالي اتجاه الحالات التحكيمية التي تحدث اثناء المباريات، ويعزو الباحث سبب تطور رد الفعل لدى عينة البحث حيث قام الباحث بتحليل رد الفعل لدى الحكام ومعرفة متطلباته الخاصة ووضع التمرينات المناسبة والمتوافقة معاها مع مراعات مبدأ الصعوبة في التقليل والزيادة من وضع التحكيم بالمباراة والتي تمتاز بتركيزها على هذا العنصر وفقا لطبيعة عملها ، ومن وجهة نظر الباحث ان ادراك المحيط والشعور بالمثيرات المحيطة للحكم هي عمليات عقلية تتميز بالتعرف على المثيرات التي تحصل اثناء المباراة ، والذي يميز الحكم هو قدرته العالية على ادراكه للمحيط الخارجي اثناء اللعب أي ما يحيط به من مثيرات سواء كانت هذه المثيرات (أصوات الجمهور، اعتراضات اللاعبين للفريقين، حركة اللاعبين للفريق الاخر اثناء هجوم اعتراضات المدربين، اعتراضات اللاعبين للفريقين، حركة اللاعبين للفريق الاخر اثناء هجوم طريق حاسة البصر او السمع مع قدرة الحكم على التفسير الصحيح لنوعية الحدث الذي حصل طريق حاسة البصر او السمع مع قدرة الحكم على التفسير الصحيح لنوعية الحدث الذي يمتلك هذه داخل ميدان اللعب وإعطاء التفسير او القرار المناسب وفقا للحالة وان الحكم الذي يمتلك هذه داخل ميدان اللعب وإعطاء التفسير او القرار المناسب وفقا للحالة وان الحكم الذي يمتلك هذه

المميزات العقلية والقدرة على التفسير الصحيح هو الحكم المثالي القادر على إدارة المباريات مهما كانت مستوياتها وقوتها ، وان زيادة التمرين في مواقف مشابهة لأدراك المحيط تجعل الاستجابات تكون ذات سرعة ودقة عالية كلما زاد التمرين وهذا ما ينص عليه قانون التدريب الرياضي " انه كلما زاد ارتباط موقف مع استجابة معينة فان ميل هذا الموقف لاستدعاء هذه الاستجابة يقوى مستقبلا". (٥٤)



كل (١٢) يوضح قيم الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

جدول (١٣) يبين الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيم (ت) المحسوبة للاختبارات البعدية للمجموعتين (التجريبية والضابطة) في اختبارات قيد الدراسة

الدلالة	(ت)	الاختبار البعدي	الاختبار البعدي	وحدة	المتغيرات	
20 3 m)	المحسوبة	للمجموعة التجريبية	للمجموعة الضابطة	القياس	المتغيرات	J

_

⁽٤٥) قاسم لزام صبر واخرون: أسس التعلم والتعليم وتطبيقاته في كرة القدم، دار الوفاء لدنيا الطباعة ،٢٠٠٥، ص ٣٠.

		ع	س	ع	س			
0.01	2.61	9.47	172.10	10.39	164.89	درجة	مجال الرؤيا	١
0.01	2.73	4.71	86.45	5.85	79.98	درجة	زاویا بصریه یسار	۲
0.01	2.70	5.44	86.48	5.69	79.77	درجة	زاویا بصریه یمین	٣
0.04	2.16	8.54	21.49	4.82	14.78	درجة	تتبع الانحراف	٤
0.03	2.29	0.06	0.57	0.07	0.56	ثانية	زمن رد الفعل	٥

يتبين من الجدول (١٣) نلاحظ في المتغيرات (مجال الرؤيا-زاوية بصرية يسار - زاوية بصرية يمين - تتبع الانحراف - زمن رد الفعل) ان الدلالة كانت معنوية وبأوساط حسابية اكبر للمجموعة التجريبية وهي دلالة واضحة في تطور المجموعة التجريبية اكبر من الضابطة بالرغم من تطورهم أيضا لان التمرينات المعدة للمجموعة التجريبية كانت ادت الواجب منها في مستوياتها المختلفة من الصعوبة واختلافها في الأداء الملقى في المباراة أي بمعنى فاقت في صعوبتها المباراة الحقيقية لذلك ظهر تطور واضح في نتائج الاختبارات بين المجموعتين التجربيبة والضابطة.

3-1-۲ عرض وتحليل ومناقشة نتائج الواقع الافتراضي لحكام لعبه الكابادي جدول (۱۶) جدول (۱۶) يوضح الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار القبلي والبعدي لاختبار الواقع الافتراضى للمجموعة الضابطة

الدلالة	قيمة t	البعدي	الاختبار	القبلي	الاختبار	وحدة	المارية المارس	, se ,
الدلاته	المحسوية	ع	۳	ع	۳	القياس	المتغيرات	J
0.00	-3.93	3.39	83.16	7.69	76.87	درجة	سرعة ودقة اتخاذ القرار	1

من خلال الجدول (١٤) نتعرف على متغير سرعة ودقة اتخاذ القرار حيث يعرض الباحث النتائج للمعالم الإحصائية للوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة T المحسوبة ومستوى الدلالة وكما في الجدول أعلاه، حيث تبين البيانات المستخرجة لأفراد عينة البحث الفروق في

قيمة المتغير وذلك باستخدام (t) للعينات المترابطة في الاختبارين القبلي والبعدي وللمجموعة الضابطة وذات دلالة معنوية.

ويوعز الباحث المعنوية في هذا المتغير الى ان اغلب تمارين التي يتدربها الحكام في لعبة الكابادي هو التحكيم المباشر للعبات اثناء التدريب مما ساهم في تطور والتركيز على هذا المتغير.

جدول (١٥) يوضح الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار القبلي والبعدي لاختبار الواقع الافتراضى للمجموعة التجريبية

الدلالة	قيمة t	البعدي	الاختبار	القبلي	الاختبار	وحدة	ال. سدر ارس	
ותגרף	المحسوبة	ع	س	ع	س	القياس	المتغيرات	J
0.00	-7.19	3.13	90.81	5.18	82.37	درجة	سرعة ودقة اتخاذ القرار	١

من خلال الجدول (١٥) نتعرف على متغير سرعة ودقة اتخاذ القرار حيث يعرض الباحث النتائج للمعالم الإحصائية للوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة T المحسوبة ومستوى الدلالة وكما في الجدول أعلاه، حيث تبين البيانات المستخرجة لأفراد عينة البحث الفروق في قيمة المتغير وذلك باستخدام (t) للعينات المترابطة في الاختبارين القبلي والبعدي وللمجموعة التجريبية وذات دلالة معنوية.

ويوعز الباحث المعنوية في هذا المتغير الى ان اغلب تمارين التي يتدربها الحكام في لعبة الكابادي باشراف الباحث هي بموجب منهاج معد من قبله بحيث ساهمت كل متغيرات أدراك المحيط في التطوير والتركيز على هذا المتغير الذي يعتبر من اهم المتغيرات التي تحسم او تحقق في نتيجة المباراة.

جدول (١٦) يبين الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيم (ت) المحسوبة للاختبارات البعدية للمجموعتين في اختبارات قيد الدراسة

الدلالة	قيمة t	الاختبار البعدي	الاختبار البعدي	وحدة	المتغيرات	رمي ا
	المحسوبة	للمجموعة الضابطة	للمجموعة التجريبية	القياس	ر حصورت	

		ع	س	ع	س			
0.00	22.74	3.39	83.16	3.13	90.81	درجة	سرعة ودقة اتخاذ القرار	1

من خلال الجدول (١٦) نتعرف على متغير سرعة ودقة اتخاذ القرار حيث يعرض الباحث النتائج للمعالم الإحصائية للوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة T المحسوبة ومستوى الدلالة وكما في الجدول أعلاه، حيث تبين البيانات المستخرجة لأفراد عينة البحث الفروق في قيمة المتغير وذلك باستخدام (t) للعينات المستقلة في الاختبارين (بعدي – بعدي) وللمجموعتين التجريبية والضابطة وذات دلالة معنوية.

وان السبب لكون النتيجة معنوية وذلك لان المجموعة الضابطة تطورت بمنهاجها التي تتدرب عليه إضافة الى خبرتهم الميدانية في التحكيم اما المجموعة التجريبية إضافة الى المنهج المعد من قبل الباحث وخبرتهم الميدانية في التحكيم أدت الى تطورهم بشكل أكبر من المجموعة الضابطة.

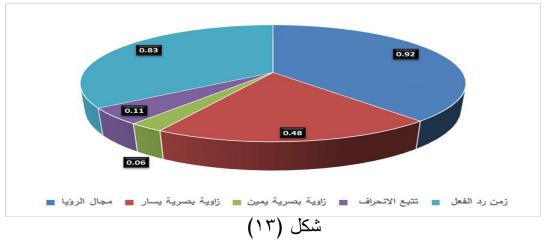
٢-١-٣ عرض وتحليل ومناقشة نتائج قيم معامل الارتباط للمتغيرات المدروسة لحكام لعبه الكابادي

جدول (١٧) يبين قيم الارتباط متغيرات أدراك المحيط مع سرعة ودقة اتفاذ القرار وللمجموعة التجريبية للاختبار البعدى

مستوى الدلالة	قيمة الارتباط	وحدة القياس	المتغيرات	Ģ
0.03	0.92	درجة	مجال الرؤيا	1
0.24	0.48	درجة	زاویا بصریه یسار	۲
-0.60	0.06	درجة	زاویا بصریه یمین	٣
0.53	0.11	درجة	تتبع الانحراف	٤
-0.04	0.83	ثانية	زمن رد الفعل	٥

يتبين من الجدول (١٧) نلاحظ في القياس البعدي نجد بان قيمة مربع معامل الارتباط كانت معنوية وهذا ارتباط عالي لمتغير مجال الرؤيا ومتغير زمن رد الفعل وبالإمكان ان تزداد القيمة بعد تعرضه الى المتغير المستقل وهو التمرينات المستخدمة، وذلك بسبب ان كلما توسع مجال

رؤية الحكم اثناء الأداء كان سرعة ودقة اتخاذ القرار عالية اما بالنسبة لمتغير زمن رد الفعل فظهر ارتباط عكسي أي كلما قل زمن رد الفعل كان القرار سريع ودقيق، اما بقية المتغيرات فلم تظهر أي ارتباط معنوي بينها وبين سرعة ودقة اتخاذ القرار.



يوضح قيم ارتباط متغيرات أدراك المحيط مع سرعة ودقة اتخاذ القرار

الاستنتاجات والتوصيات

٥-١ الاستنتاجات:

-0

- مورت التمرينات المعدة من قبل الباحث كل من (سرعة ودقة اتخاذ القرار –مجال الرؤية –زاوية بصرية يمين ويسار –تتبع الانحراف –وزمن رد الفعل) لحكام الدرجة الأولى بلعبة الكابادي.
- 7. الجهاز المستخدم له القدرة على تحديد مستويات (حكام الدرجة الأولى) بلعبة الكابادي.
- ٧. تطورت العينة في سرعة ودقة اتخاذ القرار وهذا كله يعود الى التمرينات المستخدمة ومستوى الصعوبة التى تفوق مستوى اللعب.

٨. لمجال الرؤية وسرعة رد الفعل دور في سرعة اتخاذ القرار لدى حكام الدرجة الأولى
 بلعبة الكابادي في محافظة القادسية.

٥-٢ التوصيات:

- ت. ضرورة استخدام اختبار الواقع الافتراضي في الكشف عن مستويات الحكام لدى لعبة الكابادي.
 - ٧. التتويع في التمارين العقلية في منهاج تدريب حكام لعبة الكابادي.
 - ٨. الدمج في المتغيرات المهمة والخاصة باللعبة اثناء التدريب للتطوير فيما بينها.
 - ٩. وضع المناهج التدريبية للحكام على أساس اختبار المتغيرات للحكام.
 - ١٠. اجراء دراسة مشابهة على حكام العاب أخرى.



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي جامعة القادسية كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

ملحق (٢) استمارة استطلاع اراء الخبراء والمختصين في

المتره	 الفاضل:	الأستاذ
	سة	تحبة ط

يروم الباحث اجراء البحث الموسوم (فاعليه تمرينات خاصه في إدراك المحيط ومستوى سرعه ودقه اتخاذ القرار على وفق استخدام تقنيه الواقع الافتراضي (Vr box) لدى حكام الدرجة الأولى في لعبه الكابادي)

ولكونكم من أصحاب الخبرة والاختصاص ارجوا ابداء رائيكم حول الاختبار.

lkmb
اللقب العلمي
مكان العمل
التاريخ
التوقيع

مسع جزيل الشكر والتقدير....

الباحث: حسام عبد مسلم صاحب

أولا: مجال الحالات السهلة

وهي الحالات التي تكون سهلة الملاحظة وقرارها غير متشعب ولكن تحتاج الى معرفة بسيطة وتركيزها بسيط وقليل ودائما ما تكون على الأكثر بوجود ثلاثة لاعبين مدافعين او اقل او في حال وجود عدد مدافعين كامل ويقومون بمسك المهاجم.

درجة الأهمية للحالة مستوى	صلاحية الفقرة	الحالة التحكيمية والاحكام التي	Ü
---------------------------	---------------	--------------------------------	---

صعوبة الحالة	٥	٤	٣	۲	١	لا تصلح	تصلح	یمکن ان تکون بصددها				
								مسك المدافعين للمهاجم		١		
								اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١			
							۲					
								حكم صحيح وبطيء	٣			
القرار								حكم صحيح وسريع	ź			
<u> </u>				,	-			دخول المهاجم على المدافعين في				
ا ا					,	_		مول على مس أحد المدافعين للد				
خ ا		,		•		•		فاع لدى المهاجم والقيام بالتحض				
								و بسبب سرعه المدافعين الذين ان				
								سول المدافعين على نقطه وخرو				
	جد أربع بدائل اشتبه فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما											
	بل الثاني اشتبه فيها وكان الحك											
							_	ث حكم صحيح وبطيء فيأخذ اع				
	رجه	يمه الد	فياخد ف	سريع	حيح و	ع حکم صد	يل الراب	ب تردد الحكم بالقرار ولكن البد				
								•	كلها			

المقرار				ل المهاجم على المدافعين وعددهم خمسة م بمس احد المدافعين والرجوع الى ساحة لعبه	دخو و قام	۲
å.				اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	1	
<u>ئ</u> بھ				اشتبه فيها وكان الحكم سريع	۲	
				حكم صحيح وبط <i>ي</i> ء	٣	
				حكم صحيح وسريع	£	

دخول المهاجم على المدافعين وعددهم خمسه في الوقت المحدد للهجوم اخذ يتحرك يمينا ويسارا بسرعه عالية لأرباك المدافعين وفعلا قام بإخلال تمركزهم والحصول على نقطه مس من المدافعين وبعد ذلك يقوم بالرجوع الى ساحة لعبه ويحصل نقطه مس وخروج المدافع الى منطقه الاستبعاد. وتوجد أربع بدائل اشتبه فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه فيها وكان الحكم سريع عليها فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء فيأخذ اعلى قيمة من سابقتها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البديل الرابع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.

مس	٣								
١									
۲									
٣									
ŧ									
دخول المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد للهجوم وكان مندفعا وبسرعة عالية لأجل الحصول على نقطه مس او نقطه بوينس على اقل تقدير ولكن مهارة المدافعين وسرعتهم									
بدائل ان									
فيها وكان الحكم سريع فيأخذ اعلى قيمة من الأولي واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء									
فيأخذ اعلى قيمة من سابقتها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البديل الرابع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.									
	الحصور الحصور وتمركز ليحصلو بدائل الله فيها وك								

نم				مسك المدافعين للمهاجم وعددهم اربعه	1	٤
ئة سها				اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١	
ב				اشتبه فيها وكان الحكم سريع	۲	

	حكم صحيح وبط <i>ي</i> ء	٣
	حكم صحيح وسريع	٤

دخول المهاجم على المدافعين وعددهم اربعه في الوقت المحدد للهجوم يبدا التحرك يمينا ويسارا بسرعه عالية ولكن سرعه ودقه ورشاقة المدافعين أدت بهم الى مسك المهاجم والمحصول على نقطه وخروج المهاجم الى منطقه الاستبعاد. وتوجد أربع بدائل اشتبه فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه فيها وكان الحكم سريع فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء فيأخذ اعلى قيمة من سابقتها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البديل الرابع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.

			دخول المهاجم على اربعه مدافعين ورجوعه الى ساحة لعبه							
			اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١						
ري			اشتبه فيها وكان الحكم سريع	۲						
ہنة القر			حكم صحيح وبطيء	٣						
لله			حكم صحيح وسريع	ź						
خالم	دخول المهاجم على المدافعين وعددهم اربعه فقط واخذ التحرك يمينا ويسارا مستفادا من									
			س العددي للمدافعين ولكن مهارة وسرعه أم نقطه لحدد انتهاء المحمة والرحوع ال							
	على أي نقطه لحين انتهاء الهجمة والرجوع الى ساحة لعبه وعدم الحصول على أي نقطه. وتوجد أربع بدائل اشتبه فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل									
			ِ اشْتَبَهُ فَيْهَا وَكَانَ الْحُكُمُ سَرِيعٍ فَيَأْخُذُ آعَا							

صحيت وبطيء فيأخذ اعلى قيمة من سابقتها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبب تردد الحكم

بالقرار ولكن البديل الرابع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.

دخول المهاجم على ثلاثة مدافعين ورجوعه الى ساحة لعبه الى ساحة لعبه الله المتبه فيها وكان الحكم بطيء المتبه فيها وكان الحكم سريع المتبه فيها وكان الحكم سريع

	حكم صحيح وبطيء	٣
	حكم صحيح وسريع	٤

دخول المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد للهجوم واخذ بالتحرك يمين ويسار مستفيدا من النقص العددي للمدافعين ولكن مهارة المدافعين وحركتهم السريعة بالدفاع أدت الى عدم حصول المهاجم على أي نقطه ورجوعه الى مساحة لعبه قبل انتهاء الوقت الأصلي للهجمة. وتوجد أربع بدائل اشتبه فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه فيها وكان الحكم سريع فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء فيأخذ اعلى قيمة من سابقتها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البديل الرابع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.

								دخول المهاجم على اثنان من المدافعين وقام المدافعين بمسك المهاجم				
								اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١			
								اشتبه فيها وكان الحكم سريع	۲			
القرار								حكم صحيح وبطيء	4			
علة ا								حكم صحيح وسريع	٤			
Ē	دخول المهاجم على المدافعين وعددهم اثنان في الوقت المحدد للهجوم وبدا التحرك يمين											
جزاء	ويسار لكن سرعة المدافعين وتمركزهم الصحيح ومهارتهم وقوتهم أدت الى مسك المهاجم											
V	وبذلك تنتهي الهجمة ويعتبر المهاجم خارج اللعب وحصول المدافعين على نقطتين نقطة											
						_	,	المهاجم ونقطة المكافأة السوبر وذلك يعتبر				
								ً إضافي الى الفريق المدافع. وتوجد أربع بـ يمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه ف				
								يك وسير كرب عدم مبين المستور المنبع				
	ً قيمة	فيأخذ	ريع	. ب وسر	۔ حیح	ر حکم ص	ء ديل الرابع	، عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البا	درجة			
						,	•	ية كلها.				

نه :				دفع المدافعين للمهاجم خارج اللعب اثناء الهجمة	٨
				١ اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	

	اشتبه فيها وكان الحكم سريع	۲
	حكم صحيح وبط <i>ي</i> ء	٣
	حكم صحيح وسريع	٤

دخول المهاجم على المدافعين وبدا التحرك يمين ويسار بسرعة عالية مستفاد من الرجوع الدى المدافعين واخذ التقدم والتحرك ولكن مهارة وسرعة المدافعين وتمركزهم الصحيح أدى بهم للالتحام مع المهاجم ودفع المهاجم خارج الملعب ولم يصل ساحة لعبه مما يعتبر ان المهاجم خارج اللعب وحصول نقطة للفريق المدافع وخروج المهاجم الى منطقة الاستبعاد. وتوجد أربع بدائل اشتبه فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه فيها وكان الحكم سريع فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء فيأخذ اعلى قيمة من سابقتها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البديل الرابع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.

			ِل المهاجم على المدافعين وعددهم ثلاثة وقاموا بمسك المهاجم	دخو	٩			
			اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١				
			اشتبه فيها وكان الحكم سريع	۲				
ر ر			حكم صحيح وبطيء	٣				
نقر القر			حكم صحيح وسريع	ŧ				
a de la companya de l	دخول المهاجم على المدافعين وكان عددهم ثلاثة مدافعين فقام بالتحرك يمين ويسار لكن							
4	لوسط ادی بهم الی مسك	َ الصحيح للمدافع ال و و تعميد المدافع الم	ة المدافعين وضعف حركة المهاجم والتمركز جم والحصول على نقطتين نقطة للمسك ونق	مهار				

دخول المهاجم على المدافعين وكان عددهم ثلاثة مدافعين فقام بالتحرك يمين ويسار لكن مهارة المدافعين وضعف حركة المهاجم والتمركز الصحيح للمدافع الوسط أدى بهم الى مسك المهاجم والحصول على نقطتين نقطة للمسك ونقطة مكافأة لعملية المسك لان القانون الدولي للكابادي ينص إذا تواجد ثلاث مدافعين داخل الملعب وتم مسك المهاجم تعطى نقطة إضافية للمدافعين وهذا ما حصل فعلا وحصول نقطتين للفريق المدافع وخروج المهاجم خارج اللعب الى منطقة الاستبعاد. وتوجد أربع بدائل اشتبه فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه فيها وكان الحكم سريع فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء فيأخذ اعلى قيمة من سابقتها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البديل الرابع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.

تا "				عودة المهاجم الى ساحة لعبه قبل انتهاء الهجمة	١.
------	--	--	--	---	----

	اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١	
	اشتبه فيها وكان الحكم سريع	۲	
	حكم صحيح وبطيء	٣	
	حكم صحيح وسريع	٤	

دخول المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد للهجوم وقيام المهاجم بالتمويه والتحرك يمينا ويسارا والتحرك لأرباك المدافعين لكن مهارتهم وتمركزهم الصحيح حال دون حصول المهاجم على نقطه وقبل انتهاء الوقت الأصلي للهجمة قام المهاجم بالرجوع الى ساحة لعبه. وتوجد أربع بدائل اشتبه فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه فيها وكان الحكم سريع فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء فيأخذ اعلى قيمة الدرجة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البديل الربع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.

				دخول المهاجم على المدافعين ورجوعه الى ساحة لعبه ولم يصل الى خط الباك						
					اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١				
					اشتبه فيها وكان الحكم سريع	۲				
القرار					حكم صحيح وبطيء	٣				
سهلة ال					حكم صحيح وسريع	٤				
مالة س	اثناء التحرك عدم مسه خط فعين وخروج ع واخذت اقل على على ولكن الله على ولكن لا يأخذ ولكن لا يأخذ	ل الباك بسبب ع طة للمدا كم بطي فيأخذ اع سابقتها	جم مس خط خارج اللعب أ وتعطى نقد ها وكان الح حكم سريع قيمة من ال	على المها. المهاجم . مة منتهيا ، اشتبه في ها وكان ال فيأخذ اعلى	المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد الهجمة الناجحة بلعبة الكابادي يجب على وهذا ما لم يقوم به المهاجم لذلك يعتبر ورجوعه الى ساحة لعبه وذلك تعتبر الهجم الى منطقة الاستبعاد. وتوجد أربع بدائل وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه في واما البديل الثاني اشتبه في واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء في عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البه كلها.	شروه الهجو المها قيمة الأولم درجة				

; []	ر دخول المهاجم على المدافعين واثناء الحركا قام بالعبور على منطقة اللابي	
--------------	---	--

	اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	1
	اشتبه فيها وكان الحكم سريع	۲
	حكم صحيح وبطيء	٣
	حكم صحيح وسريع	ŧ

دخول المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد للهجوم وقام بالتحرك يمين ويسار لأرباك المدافعين ولكن الحركة والسرعة الزائدة أدت بالمهاجم بالخروج على منطقة اللابي وتعرف (منطقة اللابي هي المنطقة المحرمة قبل ان يتم المس وتوجد على حافتي الملعب بعرض واحد متر وان القانون الدولي للكابادي ينص على ان هذه المنطقة لا يمكن الدخول اليها الا بعد عملية المس) وان ما قام به المهاجم هو الدخول الى هذه المنطقة قبل عملية المس لذلك يعتبر المهاجم اوت وتعتبر نقطة للفريق المدافع ويذهب المهاجم الى منطقة الاستبعاد. وتوجد أربع بدائل اشتبه فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه فيها وكان الحكم سريع فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء فيأخذ اعلى قيمة من سابقتها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البديل الرابع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.

مقدل المعام ما القرائلا بين المعالمين

			ل المهاجم على اخر اتنان من المدافعين م بمس المدافعين والرجوع الى منطقته		۱۳
			اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	1	
			رأى نقطة واحدة فقط	۲	
القرار			حكم صحيح وبطيء	٣	
الم			حكم صحيح وسريع	£	
حالة ي	سرعة ودقة عالية وفعلا على نقطتين مكافأة لدخول . وتوجد أربع بدائل اشتبه لل الثاني اشتبه فيها وكان سحيح وبطيء فيأخذ اعلى	له على المدافعين با وأيضا الحصول والمالي الدولي للكابادي بر للدرجة اما البديا للديل الثالث حكم ص	المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد التنان من اللاعبين مما أدى الى اندفاع على مس لكليهما والحصول على نقطتين مرة أخرى الى منطقة اللعب حسب القاتو كان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدم سريع فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما المن سابقتها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.	وبقاء حصل الفرية فيها الحكم قيمة	

								فتح البساط جراء اللعب السريع والقوي		١٤
								اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١	
								رآها ولم يطلق أي حكم	۲	
القرار								حكم صحيح وبطيء	٣	
£.								حكم صحيح وسريع	٤	
س قالم	مباراة الحكم بطيء اعلى لكن لا	ف الم مقبل حكم فيأخذ نها و	، إيقا له من ان الر ريع أ سابقة	وجب هجم با وک م سر من ،	يست او الا الحك الحك تيمة	ساط مما المباراة ئل اشتبا ها وكان نذ اعلى ف	فتاح الُب أربع بدا شتبه في يء فيأذ	المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد الفعين وسرعه الحركة على البساط أدت الى الهجمة لغرض اصلاح البساط واستئناف الهجمة اصلاح البساط واستئناف الهجمة. وتوجد اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني المن الأولى واما البديل الثالث حكم صحيح وبط درجة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن	والمد او الر لغرض واخذ قيمة يأخذ	

							ل المهاجم على اثنان من المدافعين وتم مسك المهاجم	دخو	10	
						اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١			
							رآها وكان الحكم خاطئ	۲		
القرار							حكم صحيح وبطيء	٣		
علة							حكم صحيح وسريع	ź		
Ē	دخول المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد للهجوم وكأن عدد المدافعين ٥ مما									
خال	جعل من المهاجم يقوم بالاندفاع مستفيد من النقص العددي بالمدافعين وعمل الحركات يمينا ويسارا ولكن قوة وسرعة المدافعين أدت بالمهاجم الى خروجه خارج الملعب بعد									
		. •			_ ,		الالتحام مع المدافعين مما يترتب عليه خر			
	ائل اشتبه	بع بدا	جد أر	وتو	نقطه.	ین علی	المهاجم في منطقه الاستبعاد وحصول المدافع			
	فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه فيها وكان الحكم سريع فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء									
	-		,			_	وحان الحكم المريع فياحد اعلى فيمه من الأولو فيأخذ اعلى قيمة من سابقتها ولكن لا يأخذ در.			
		• 1					البديل الرابع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة ا			

ثانيا: مجال الحالات المتوسطة الصعوبة

قيمة الدرجة كلها.

وهي الحالات التي تتطلب مستوى اعلى من الدقة في الملاحظة والتركيز فيها. أي اعلى من مجال الحالات السهلة كونها تتمحور بعدد من اللاعبين يتراوح بين ٤-٥ لاعبين حتى احكام الحالات فيها تتشعب قليلا وتحتاج الى معرفة أعمق من المجال السابق ودقة ملاحظة أكثر.

							ل المهاجم على المدافعين وعددهم ستة قيامه بعبور خط البوينس وتم مسكه		١٦
تعل							اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١	
نفرا							اشتبه فيها وكان الحكم سريع	۲	
بغوية							حكم صحيح وبطيء	٣	
<u>\$</u>							حكم صحيح وسريع	ź	
حالة متوسطة	ن مهارة للمهاجم للتبه فيها كان الحكم على قيمة	را ولذ حصوا ائل الأ ليها و يأخذ ا	ويسا قطه و ربع بد شتبه ف طيء ف	يمينا المي ن جد ني ا وب	بتحرك ب افعين ع د. وتو بديل الثا مصحيح	ل واخذ ب سول المد الاستبعاد جة اما الب ثالث حكم	المهاجم في الوقت المحدد للهجوم لغرض فعلا استطاع الحصول على نقطه بوينسر على المعدد المهاجم وحد نقطه بوينسر وخروج المهاجم الى منطقه الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدر، فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما البديل المابقتها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبب تح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.	حصل المداف على وكان سريع من س	

			ل المهاجم على المدافعين و عددهم سبعة بلمس احد المدافعين والعودة الى ساحنه		١٧
ب			اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١	
ية للقر			اشتبه فيها وكان الحكم سريع	۲	
لصعوبة			حكم صحيح وبطيء	٣	
13			حكم صحيح وسريع	٤	
حالة متوسع	دافعین وسرعتهم القلیلة من الرجوع علی طرف ع بدائل اشتبه فیها وکان فیها وکان الحکم سریع ع فیأخذ اعلی قیمة من	راجع في حركه الم جعل من المهاجم حة لعبه. وتوجد أرب البديل الثاني اشتبه حكم صحيح وبطي	المهاجم على المدافعين وكان عددهم سب ويسارا بسرعه ودقه عالية مستفادا من الذدى الى حصول على مس اخر مدافع مما بالي حين انتهاء الهجمة والرجوع الى سال بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما اعلى قيمة من الأولى واما البديل الثالث ها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبب تردد ال	يمينا مما أ الملعر الحكم فيأخذ	

	وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.	
--	-------------------------------	--

دخول المهاجم على سبعة مدافعين وقام المهاجم على سبعة مدافعين وقام المهاجم على بوينس ومن ثم المتبه فيها وكان الحكم بطيء الشتبه فيها وكان الحكم سريع حكم صحيح وبطيء على المدافعين في الوقت المحدد للهجوم واخذ بالتحرك يمين ويسار بسرعة دخول المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد للهجوم واخذ بالتحرك يمين ويسار بسرعة عالية مما أدى الى ارباك المدافعين ورجوعهم الى الخلف مما جعل من المهاجم بالحصول على نقطة بوينس لان هذا ما يسمح به القانون الدولي للكابادي لان عدد المدافعين سبعة وقام المهاجم بوضع مركز ثقل الجسم خلف خط البوينس ولكن لم يقم برفع الرجل الأخرى اثناء الحركة وهذا مخالف للقانون الدولي للكابادي ولا يعتبر بوينس وبعد ذلك اخذ التحرك الثناء الحركة وهذا مخالف للقانون الدولي للكابادي ولا يعتبر بوينس وبعد ذلك اخذ التحرك المناء الحركة وهذا مخالف للقانون الدولي للكابادي ولا يعتبر بوينس وبعد ذلك اخذ التحرك المناء الحركة وهذا مخالف للقانون الدولي للكابادي ولا يعتبر بوينس وبعد ذلك اخذ التحرك المناء الحركة وهذا مخالف للقانون الدولي للكابادي ولا يعتبر بوينس وبعد ذلك اخذ التحرك المناء الحركة وهذا مخالف للقانون الدولي للكابادي ولا يعتبر بوينس وبعد ذلك اخذ التحرك المناء الحركة وهذا مخالف المخالف المناء الحركة وهذا مخالف المناء الدولي الكابادي ولا يعتبر بوينس وبعد ذلك اخذ التحرك المناء الحركة وهذا مخالف المناء المناء المناء الحركة وهذا مخالف المناء المناء الحركة وهذا مخالف المناء المن

دخول المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد للهجوم واخذ بالتحرك يمين ويسار بسرعة عالية مما أدى الى ارباك المدافعين ورجوعهم الى الخلف مما جعل من المهاجم بالحصول على نقطة بوينس لان هذا ما يسمح به القانون الدولي للكابادي لان عدد المدافعين سبعة وقام المهاجم بوضع مركز ثقل الجسم خلف خط البوينس ولكن لم يقم برفع الرجل الأخرى اثناء الحركة وهذا مخالف للقانون الدولي للكابادي ولا يعتبر بوينس وبعد ذلك اخذ التحرك يمين ويسار ومن ثم الرجوع الى ملعبه قبل انتهاء الوقت المحدد للهجمة وبذلك لا يوجد أي حكم وتعتبر حالة لعب صحيحة. وتوجد أربع بدائل اشتبه فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه فيها وكان الحكم سريع فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء فيأخذ اعلى قيمة من سابقتها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البديل الرابع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.

قرار								ل المهاجم على خمسة مدافعين والرجوع الى منطقته قبل انتهاء وقت الهجمة	دخو	۱۹
ية لنق								اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١	
الصعو								اشتبه فيها وكان الحكم سريع	۲	
4								حكم صحيح وبطيء	٣	
£ ,								حكم صحيح وسريع	£	
خالة	ستفادا ره مما	ارا م جدو	ويسا دون	مینا لکن	ک یا ن وا	واخذ يتحر نقطه مس	للهجوم و ول على	، المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد لنقص العددي للمدافعين واخذ يتقدم للحص	دخوز من ا	

اضطره من الرجوع الى ملعبه الخاص قبل انتهاء الوقت الأصلي للهجمة. وتوجد أربع بدائل اشتبه فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه فيها وكان الحكم سريع فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء فيأخذ اعلى قيمة من سابقتها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البديل الرابع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.

	11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11	n ir			_
			ومس احد	<u>دخول المهاجم على خمسة مدافعين </u>	
			ف ساحة	دخوا المهاجم علق أبيعة مدافعين	٧.
					71
			لمدافعين	وقام بمس واجد الممالية بمرس المدوع الى ا	

			طيء	١١ اشتبه ليه وخانه العكم بطيء م	
(-				776-70-34-7-7	
6 , c	<u> </u>			٢٢ اشتبه فثعتله كالمتحالحكاة سلاحكم ا	
E			ىريع	٢٢ اشتبه فيها وكفيها الحكفن الحكم ا	
ع، ا				• 4	╣
معوية	الهجوم وفي هذه الحالة			۳۳ حکم صحیح و بطیء و بطیء	
7 8				2, 1,4,0, 2,12,40,052	#
			h		<u> </u>
ا م	لهجوم وفي هذه الحالة التا	في الوقت المحدد ا	ددهم ٤ فقط	دخول المهاجم على المهافظين وكالريع	
متوسطة	لتعوفه والانفقاط معملهما	<u> لهلمولهٔ عينا فيقعم بها</u>	نقص الفحدودة	تكون ارالحها جام كالإم للحرف لاين فذاللاوا	
	حضرالحال وقو د طامها ده	دافعتن مطايية المها	هذا النقص الم	حركاتهمها لحضا يعمدها ويشارك ويستعد	
ا (م. ي					
2.1	براعية واكانهان يصمغلال	ليقالحبسباجه للفعسوا	دلفقه مالقطعر	بفلتدالان حامي منفوالمواقع الرايقة نسطعة المه	
خانه	عالاستبعاد الخاصة بهقال	عيرالهدافع المرمنطة	ويخدوه والملاع	نقطه الفريقة ويتعد هذه العصوة لناعجة نا	
ן ה	للذرحة امارالبديل الثاني.	ت اقل قيمةً و تقويري	كم يظيء و أبخذ	متم حد أن م بدائل اثناته لم في م أ م كان الرح	
	ع كسب القانون الدولي	منهيم وبالججه الأ	برز الطبعه		
	اق حكم صحيح وبطيء له	جكم بطيء واكذب	فيها وكأن الأ	الكابادي وتوجد أربع يدائل اثنتيه	
	عجم بالقرار ولكن البديد أ	بالبية نسبب تردد الد	يأكلا لأرجه	فيأخذ أعلى فيمه من سنطوتها ولكن الإ	
	الأولي واما البديل الناس	احد احتی تیمه من	ترجه کنها ت	الرابع حكم صحيح وسريع فياخد فيعة إلا	
	درجة عالية بسبب تردد	تها ولکن لا یاخد	مه من سابق	حكم صحيح وبطيء فياخد اعلى في	
	حة كلها	بع فبأخذ قيمة الدر	ه صحیح و سر	الحكم بالقرآر ولكن البديل الرابع حكم	
	1			<u></u>	

ئقرار		فول المهاجم على سبعة مدافعين قام بعبور خط البوينس ومن ثم الرجوع الى ساحة لعبه		**
4		اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١	
تويد		اشتبه فيها وكان الحكم سريع	7	
ه خال		حكم صحيح وبطيء	٣	
		حكم صحيح وسريع		

دخول المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد له للهجوم وهو (٣٠) ثا حيث كان مسموح له بأخذ بوينس (تعطى نقطة البوينس إذا كان عدد المدافعين (٦-٧) مدافعين عندما يقوم المهاجم بعبور خط البوينس خط القفز وهو الخط الثاني بعد خط الباك) لان عدد المدافعين (٧) حيث قام المهاجم بالتمويه على المدافعين والتحرك يمينا ويسارا من اجل ارباك المدافعين وبالفعل استطاع الحصول على نقطه البوينس لأنه قام بعبور مركز ثقل الجسم خلف خط البوينس وهذا ما مسموح به بلعبه الكابادي. وتوجد أربع بدائل اشتبه فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه فيها وكان الحكم سريع فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء فيأخذ اعلى قيمة من سابقتها ولكن البديل الثابع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.

			، المهاجم على المدافعين واخذ التحرك يمين ر وقام احد المدافعين بمسك المهاجم ولكن جم استطاع الإفلات والعبور الى ساحة لعبه	ويسار	7 7
			اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١	
ننقرار			اشتبه فيها وكان الحكم سريع	۲	
الصعوبة			حكم صحيح وبطيء	٣	
\$;			حكم صحيح وسريع	£	
حالة متوس	ى ذلك الى خطا في تمركز المهاجم الى ساحة لعبه الله اشتبه فيها وكان الحكم الحكم سريع فيأخذ اعلى من سابقتها ولكن لا يأخذ	ف وارباك المدافعين أد ر صحيحة وهروب تبعاد. وتوجد أربع بد ثاني اشتبه فيها وكار يء فيأخذ اعلى قيمة	المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد المهاجم والتحرك يمين ويسار بسرعة عالية المهاجم والتحرك يمين ويسار بسرعة عالية وله على نقطة وخروج المدافع الى منطقة الاساء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل المن الأولى واما البديل الثالث حكم صحيح وبط عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البديل	باندفا المداف وحص بطيء قيمة	

į.	A ;					دخول المهاجم على المدافعين وقام بعبور خط البوينس والرجوع الى منطقته	7 £
						١ اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	
للقر	>					٢ اشتبه فيها وكان الحكم سريع	
	A II)				_	٣ حكم صحيح وبطيء	

	حكم صحيح وسريع	ŧ

دخول المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد للهجوم ومستفادا من نقص المدافعين مما أدى باندفاع المهاجم والتحرك يمين ويسار بسرعة عالية وارباك المدافعين أدى ذلك الى خطا في تمركز المدافع الوسط والقيام بعملية المسك بصورة غير صحيحة وهروب المهاجم الى ساحة لعبه وحصوله على نقطة وخروج المدافع الى منطقة الاستبعاد. وتوجد أربع بدائل اشتبه فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه فيها وكان الحكم سريع فيأخذ اعلى قيمة من سابقتها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البديل الرابع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.

ثالثا: مجالات الحالات الصعبة:

وهو المجال الذي يحتاج الى دقة وملاحظة وتركيز عالي في رصد هذه الحالات كونها متشعبة القرار وكثيرة الالتحامات ويتراوح عدد اللاعبين (٦-٧) لاعبين ويوجد فيها الكثير من القرارات المشتركة لذلك تعتبر حالات صعبة بالنسبة للحكم.

										قول المهاجم على سبعة من المدافعين وقام بمس ثلاثة من المدافعين والرجوع الى ساحة لعبه	د.	70			
										اشتبه فيها وكان الحكم بطيء					
								٢ رآها وأخطأ في الحكم							
صعبة القرار										١ حكم صحيح وبطيء	•				
عن عن										ا حكم صحيح وسريع	;				
هاجم على المدافعين في الوقت المحدد للهجوم واراد المهاجم الحصول على نقطه بوينس بم															
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,		,								ن العدد الكامل والسرعة للمدافعين حال دون ذ					
				_				_		دافعين والتمركز غير الصحيح لهم بعد الالتحام معلى على تلاش نقاط مشرح تلاثة مرافعين السم					
										نصل على ثلاث نقاط وخروج ثلاثة مدافعين الى ه ئان الحكم بطىء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة					
	_	,				**	•			ـــن السم بـــي والســـ المن الديل الثالث حك أخذ اعلى قيمة من الأولى واما البديل الثالث حك					
				_			**	•	,	كن لا يأخذ درجة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار					
					,					مة الدرجة كلها.					
(=									ول المهاجم على ستة من المدافعين وقام					
(ē:									ور خط البوينس وتم مسكه من المدافعين					
	۵:									<u> </u>	•	77			
	انقا القا — القا = = = = = = = = = = = = = = = = = = =									اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١				
										راء المسك فقط	۲				

									•		
									حكم صحيح وبطيء	٣	
									حكم صحيح وسريع	٤	
	ک	التحر	ریه و	بالتمو	هاجم	قيام الم	هجوم وأ	נ נו	، المهاجم على المدافعين في الوقت المحد	دخوز	1
	يميناً ويساراً واستفادة المهاجم من تراجع المدافعين لغرض الحصول على نقطه بوينس										
	لان عدد المدافعين ٦ فهنا يسمح له بالحصول على نقطه بوينس وبالفعل قام المهاجم										
	بالعبور على خط البوينس بكامل ثقله وبعد الرجوع استطاع المدافعين من مسك المهاجم										
	والحصول على نقطه وبذلك تعتبر نقطه للمهاجم بسبب البوينس ونقطه للمدافعين بسبب										
	مسكهم للمهاجم ويخرج المهاجم الي منطقة الاستبعاد. وتوجد أربع بدائل اشتبه فيها										
					**				الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير لل		
			**	_	,				، سريع فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما تُما تُما التهاد الكراد أنانا التهاد المانانات		
	یں	ن البدب	وتكز	نفرار	حکم با	ردد ונ			قيمة من سابقتها ولكن لا يأخذ درجة عا		
<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>			•	بها	ع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة ك منتخب		<u> </u>
									ول المهاجم على سبعة من المدافعين وبعد		
									التحام مع المدافعين عبرة يد المهاجم خط المنتصف	וצ	* *
								-	المنتصف		
									اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١	
(.									رآها وأخطأ في الحكم	۲	
صعبة القرا									حكم صحيح وبطيء	٣	
.									حكم صحيح وسريع	ź	
حالة	خلال	ومن	فعين	المدا	اندفاع	ولكن	للهجوم	عدد	لَ المهاجم على المدافعين في الوقت المح	دخوا	
V									ة المهاجم استطاع من الحصول على ثا		
									لة فريقه بنجاح أدى ذلك الى خروج ثلاث		
		••							يبول المهاجم على ثلاث نقاط وتوجد أربع		
									قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتب		
						_			ي واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء		
	، قیمه	فياخد	ىريع	ح وس	صحي	ع حکم	يل الراب	البد	ة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن		
									جة كلها.	الدر	
			<u> </u>		1 1			ıı			
D :									ل المهاجم على ستة من المدافعين وقام بمس		١, ١
ا کا ہے									(عب الأول ومن ثم الثاني والثالث وبعد ذلك . حو السياحة أويه	(LX	۲۸
حالة صعبة القرار				<u> </u>				╬	رجع الى ساحة لعبه		
ν									اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	١	

	رآها وأخطأ في الحكم	۲
	حكم صحيح وبط <i>ي</i> ء	٣
	حكم صحيح وسريع	٤

دخول المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد للهجوم لكن ارتباك المدافعين ومهارة المهاجم أدى الى حصول المهاجم على ثلاث نقاط بسبب خطا في تمركز المدافع الاول في طريقة المسك مما أدى الى افلات المهاجم من المدافع الأول واصطدامه بالمدافع الثاني والثالث ولكن قوة المهاجم وسرعة حركته سرعان ما أدت به للوصول الى ساحة لعبه وانتهاء الهجمة وخروج ثلاثة مدافعين وحصول المهاجم على ثلاث نقاط. وتوجد أربع بدائل اشتبه فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه فيها وكان الحكم سريع فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء فيأخذ اعلى قيمة من سابقتها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البديل الرابع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.

			المهاجم على سبعة من المدافعين وقام كز ثقل الجسم خلف خط البوينس ومن ثا الرجوع الى ملعبه		44
			اشتبه فيها وكان الحكم بطيء	,	
			اشتبه فيها وكان الحكم سريع	۲	
المقرار			حكم صحيح وبطيء	٣	
عن آ			حكم صحيح وسريع	٤	
ا م	يحصل على نقطة بوينس	د للهجوم واراد المهاجم ان	المهاجم على المدافعين في الوقت المحا	دخول	

دخول المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد للهجوم واراد المهاجم ان يحصل على نقطة بوينس وهذا ما هو مسموح به لان عدد المدافعين سبعة وفعلا قام بنقل مركز ثقل الجسم ولكن هذه المرة على خط البوينس ولم يقم بالعبور وبعد ذلك قام المهاجم بالتحرك يمين ويسار لأرباك المدافعين وفقدان تركيزهم وفعلا حصل على ما يريد فقد قام المدافع الوسط بفقدان السيطرة والقيام بعملية مسك للمهاجم ولكن سرعة ودقة ومهارة المهاجم استطاع الإفلات من المدافع بسرعة عالية ووصوله الى ساحة لعبه وانهاء الهجمة وحصول المهاجم على نقطة وخروج المدافع الى منطقة الاستبعاد. وتوجد أربع بدائل اشتبه فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه فيها وكان الحكم سريع فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء فيأخذ اعلى قيمة من سابقتها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البديل الرابع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.

على سنة من المدافعين وقام عبين وعبور خط البوينس جوع الى ملعبه	٣٠ بمس احد اللا
---	-----------------

	اشتبه فيها وكان الحكم بطيء			
	اشتبه فيها وكان الحكم سريع			
	حكم صحيح وبطيء	٣		
	حكم صحيح وسريع	ŧ		

دخول المهاجم على المدافعين في الوقت المحدد للهجوم وكان عدد المدافعين ستة مسموح له بأخذ نقطة بوينس وبالفعل قام المهاجم بأخذ نقطة بوينس مستفادا من التراجع للمدافعين واخذ بالتحرك يمين ويسار للحصول على نقاط إضافية من المس او لأرباك المهاجمين وبالفعل استطاع ارباك المدافعين وبسبب تمركز المدافع الغير صحيح استطاع المهاجم من الإفلات من المدافع والوصول الى ساحة لعبه وانهاء الهجمة والحصول على نقطة بوينس مكافأة ونقطة مس وبذلك يحصل نقطتين وخروج لاعب واحد. وتوجد أربع بدائل اشتبه فيها وكان الحكم بطيء واخذت اقل قيمة وتقدير للدرجة اما البديل الثاني اشتبه فيها وكان الحكم سريع فيأخذ اعلى قيمة من الأولى واما البديل الثالث حكم صحيح وبطيء فيأخذ اعلى قيمة من سابقتها ولكن لا يأخذ درجة عالية بسبب تردد الحكم بالقرار ولكن البديل الرابع حكم صحيح وسريع فيأخذ قيمة الدرجة كلها.

استمارة تسجيل اجابة المختبر

سم المختبر:

الجهة القائمة بالاختبار: مكان الاختبار: تاريخ الاختبار:

	الاجابة	نوع الاجابة			
قيمة اجابة المختبر	سریعة (اقل من ۲ ثانیة)	بطیئة (اکثر من ۲ ثانیة)	صائبة	مشتبه فيها	التسلسل
					حالة ١
					حالة ٢
					حالة ٣
					حالة ٤
					حالة ه
					حالة ٦
					حالة ٧
					حالة ٨
					حالة ٩
					حالة ١٠
					حالة ١١
					حالة ١٢
					حالة ١٣
					حالة ١٤
					حالة ١٥
قيمة اجابة المختبر	سريعة (اقل من ٣ ثانية)	بطیئة (أكثر من ۳ ثانیة)	صائبة	مشتبه فيها	التسلسل
	-			-	حالة ١٦
					حالة ١٧

				1	
					حالة ١٨
					حالة ١٩
					حالة ٢٠
					حالة ٢١
					حالة ٢٢
					حالة ٢٣
					حالة ٢٤
قيمة اجابة المختبر	سريعة (اقل من ٥ ثانية)	بطیئة (أكثر من ٥ ثانية)	صائبة	مشتبه فيها	التسلسل
					حالة ٢٥
					حالة ٢٦
					حالة ٢٧
					حالة ٢٨
					حالة ٢٩
					حالة ٣٠
					المجموع

جدول يبين مفتاح تصحيح لكل بديل

بدیل ٤	بدیل ۳	بدیل ۲	بدیل ۱	لتسلسل
2.22	1.67	1.11	0.56	حالة سهلة
3.70	2.78	1.85	0.93	حالة متوسطة الصعوبة
5.56	4.17	2.78	1.39	حالة صعبة

ملحق رقم (4) الخبراء

مكان العمل	التخصص	الشهادة	الاسم	اللقب
كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة القادسية	اختبارات – كرة قدم	ماجستير	علاء جبار	أ.م
الاتحاد المركزي للكابادي في العراق	رئيس لجنة حكام لعبة الكابادي	_	عبد الحسين كريم	أ.د
الاتحاد المركزي للكابادي في ايران	خبير في الاتحاد الإيراني للعبة الكابادي	Ι	قاسم منصوري	أ.د
كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة -جامعة ديالى	تدریب ریاضی	دكتوراه	سعيد علوان	أ.م.د
الاتحاد المركزي في لعبة الكابادي	رئيس لجنة المنتخبات	_	اسيل ناصر	أ.م.د
الاتحاد المركزي العراقي	رئيس الاتحاد المركزي	_	حميد نعمة	أ.م.د
الاتحاد المركزي في لعبة الكابادي	خبير في لعبة الكابادي	-	ميثم عباس	أ.م.د
الاتحاد المركزي في لعبة الكابادي	عضو الاتحاد المركزي	ı	كريم عبيد	أ.م.د
الاتحاد الاسيوي في لعبة الكابادي	خبير التحكيم في الاتحاد الاسيوي	_	محمد سرور	أ.م.د
الاتحاد المركزي العراقي	عضو اتحاد المركزي العراقي	_	احمد خلدون	أ.م.د
رئيس الاتحاد المركزي	خبير تحكيم	_	عباس عورسجي	أ.م.د

الايراني				
الاتحاد المركزي للكابادي في ايران	خبير تحكيم	ı	علي كافي شريفي	أ.م.د

ملحق رقم (٣) يبين أسماء فريق العمل المساعد وإماكن عملهم

	-		
الجامعة	التخصص	الاسم	ت
جامعة القادسية - كلية التربية البدنية وعلوم	اختبارات–كرة قدم	أ.م علاء جبار	,
الرياضة	ر <u>ب ب</u> وت عن ه	J 	,
جامعة القادسية - كلية التربية البدنية وعلوم	بايوميكانيك-الكرة الطائرة	ا.د احمد عبد الأمير	۲
الرياضة	9-79-7-3 -3-3-3-	المارين بالمارين	,
جامعة القادسية - كلية التربية البدنية وعلوم	طالب ماجستير	مصطفى علي عبدالله	٣
الرياضة	<i>y</i>	ــــــــــــــــــــــــــــــــــــــ	'
جامعة القادسية - كلية التربية البدنية وعلوم	طالب بكالوريوس	محمد هاتف حمید	£
الرياضة			
-	-	ثائر نبيل جعفر	٥
جامعة القادسية - كلية التربية البدنية وعلوم	طالب ماجستير	محمد راسم حسين	٦
الرياضة		مين حسر	,
جامعة القادسية - كلية التربية البدنية وعلوم	طالب ماجستير	محمد هشام عبد الامير	V
الرياضة		ست ستم ب الامير	,
جامعة القادسية - كلية التربية البدنية وعلوم	طالب ماجستير	على محمد خميس	٩
الرياضة	<i>y</i>	حي ــــــــــــــــــــــــــــــــــــ	,
الاتحاد المركزي للكابادي	رئيس لجنة حكام لعبة	عبد الحسين كريم	١.
<u></u>	الكابادي	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , 	
الاتحاد المركزي للكابادي	مدرب منتخب الوطني للعبة	علاء حسين	11
الاستان المراتري كالمات	الكابادي	عرو سين	11

أولا- المصادر العربية:

- ١. القران الكريم/ مرجع.
- احمد بدر: أصول البحث العلمي ومناهجه، ط٤، الكويت، وكالة المطبوعات ١٩٨٧.
- ٣. امين انور الخولي: التربية الرياضية دليل معلم الفصل وطالب التربية الرياضية.
 ط٢. عمان، دار الفكر للنشر والتوزيع. ٢٠٠٥.
- ٤. حامد سليمان حمد: علم النفس الرياضي، بغداد دار العرب للدراسات والنشر والترجمة، ٢٠١٢.
- ٥. خالد عباس زيدان التميمي: تصميم جهاز وأثره في موضوعية اتخاذ القرار التحكيمي وعلاقته بترتيب لاعبي الريشة الطائرة، أطروحة دكتوراه منشورة، كلية التربية الأساسية قسم التربية الرياضية، جامعة ديالي، ٢٠١٤.
- ٦. روبرت نودفر: دليل الرياضيين للتدريب الذهني، ترجمة: محمد رضا واخرون:
 الموصل، دار الحكمة للطباعة والنشر ١٩٩٦٠.
- ٧. زكريا الطاهر (واخرون): مبادئ القياس والتقويم في التربية. عمان، مكتبة الثقافة للنشر والتوزيع ١٩٩٨.
 - ٨. سعد حماد الجميلي: الكرة الطائرة، تعليم، تدريب، تحكيم، ط١، ليبيا ،١٩٩٧.
- ٩. صباح رضا جبر واخرون: كرة القدم للصفوف الثالثة، دار الحكمة للطباعة،
 الموصل، ١٩٩١.
- ١٠. طه النعمة، صباح العجيلي: مدخل إلى علم النفس، منشورات المجمع العلمي، دائرة العلوم الإنسانية، سلسلة مدخل العلوم الإنسانية، العراق، ٢٠٠٤.
- 11. عادل عبد الرحمن صديق الصالحي (واخرون): أدراك المحيط وعلاقته بالإجهاد الذهني، بحث منشور، جامعة بغداد، مجلة العلوم التربوية والنفسية، العدد ٩٣ .٢٠١٢.

- ١٢. محمد بني يونس: مبادئ علم النفس، ط١، عمان، ٢٠٠٩.
- 17. عبد الجبار سعيد محسن: <u>اعداد الرياضيين بدنيا. مهاريا. خططيا. نفسيا، الوراق</u> للنشر والتوزيع عمان، ط۱، ۲۰۱٦.
- 11. فان دالين (وآخرون): تاريخ التربية البدنية، ترجمة محمد فضالي (وآخرون): القاهرة، مؤسسة فرانكلين للطباعة والنشر، ١٩٦٩.
- 10. فاطمة عبد مالح واخرون: التدريب الرياضي لطلبة المرحلة الرابعة في كليات التربية الرياضية، مكتبة المجتمع العربي، ط1، عمان، ٢٠١١
- 17. فايز عبد الكريم الناطور: <u>التحفيز ومهارات تطوير الذات</u>، دار أسامة للنشر والتوزيع، ط١، ٢٠١١.
- ۱۷. قاسم حسن حسين وعبد علي نصيف: علم التدريب الرياضي: ط ۲ ، التعليم العالى، بغداد.
- 11. قاسم لزام صبر واخرون: أسس التعلم والتعليم وتطبيقاته في كرة القدم، دار الوفاء لدنيا الطباعة ٢٠٠٥.
- 19. كمال جميل الربضي: <u>التدريب الرياضي للقرن الواحد والعشرين</u>، وائل للنشر والتوزيع، ط٢، الاردن، ٢٠٠٤.
- ٠٢. كيفان هيكي: المبادئ الاساسية في تكنيك الملاكمة، ترجمة محمد جاسم عرب وزيد محمود، مطبعة تازة اربيل ٢٠٠٦.
 - ٢١. لؤي غانم الصميدعي: البايوميكانيك والرياضة، الموصل، دار الكتب، ١٩٨٧.
- ٢٢. ليلى السيد فرحات: القياس والاختبار في التربية الرياضية. ط١. القاهرة،
 مركز الكتاب للنشر والتوزيع. ٢٠٠١.
- ٢٣. محمود عبد المحسن ناجي: تأثير تدريب الرؤيا البصرية على أداء لاعبي كرة القدم، أطروحة دكتوراه غير منشور، مصر، جامعة المنيا، ٢٠٠٨.

- ٢٤. موفق اسعد محمود الهيتي: اساسيات التدريب الرياضي، دار الكتب والوثائق،
 ط١، العراق، ٢٠١١.
- ٠٠. مهند البشتاوي، احمد الخواجا: مبادئ التدريب الرياضي، دار وائل للنشر، عمان، ط٢. ٢٠١٠.
- 77. مهند حسين البشتاوي واحمد إبراهيم الخواجا: مبادئ التدريب الرياضي، وائل للنشر والتوزيع، عمان، ط٢، ٢٠١٠.
- ۲۷. محمد رضا إبراهيم إسماعيل المدامغة: <u>التطبيق الميداني لنظريات وطرائق</u> التدريب الرياضي، ط۲، جامعة بغداد، كلية التربية الرياضية، ۲۰۰۸.
- ٢٨. محمد صحبي حسانين: القياس والتقويم في التربية الرياضية والبدنية، ط٣، القاهرة، دار الفك ١٩٩٥، ص٤٦٠.
- 79. مهند البشتاوي، احمد الخواجا: مبادئ التدريب الرياضي، دار وائل للنشر، عمان، ط٢٠١٠م.
- .٣٠. مرعي قرطيب: النسيان وثغرات الذاكرة، مجلة الثقافة النفسية، مجلد ٥، العدد ٢٠. (دار النهضة العربية، بيروت، ١٩٩٤).
- .٣١. ماجد نافع الكناني: بناء نظام تعليمي لتطوير الادراك الحسي في مادة المنظور .٣١ (جامعة بغداد، كلية الفنون الجميلة)، أطروحة دكتوراه، ١٩٩٨.
- ٣٢. مصطفى حسين باهي: المعاملات العلمية بين التجربة والتطبيق: القاهرة، مركز الكتاب للنشر، ١٩٩٣.
- ٣٣. محمد حسن علاوي ومحمد نصر الدين رضوان: القياس في التربية الرياضية وعلم النفس الرياضي. ١٥٨٠. ص٢٥٨.
- ٣٤. يعرب خيون: <u>التعلم الحركي بين المبدأ والتطبيق</u>، مكتب الصخرة، بغداد، ٢٠٠٢.

- ٣٥. نوال مهدي العبيدي وفاطمة عبد المالكي: <u>التدريب الرياضي لطلبة المرحلة</u> الرابعة في كليات التربية الرياضية، مكتبة المجتمع العربي، ط١، عمان،٢٠١١.
- ٣٦. هشام محمد الخولي: الاساليب المعرفية وضابطها في علم النفس، دار الكتاب الحديث، ٢٠٠٨.
- ٣٧. نادر فهمي الزيود وهشام عامر عليان: مبادئ القياس والتقويم في التربية. ط٣. عمان، دار الفكر. للنشر والتوزيع. ٢٠٠٥.
- ٣٨. وجيه محجوب: طرائق البحث العلمي ومناهجه. دار الكتب للطباعة والنشر، جامعة الموصل. ١٩٨٥.
- ٣٩. وجيه محجوب: فسيولوجيا التعلم، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، ط١، ٢٠٠٢.
- ٠٤٠. يوسف لازم كماش: اللياقة البدنية للاعبي كرة القدم. عمان، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع. ٢٠٠٢.

ثانيا- المصادر الأجنبية:

- 1. Bourne. Lye, E.: <u>The Psychology of Thinking. New Jersey</u>: Prentice Hill, Englewood dips, 1971.
- 2. http://forum.kooora.com/f.aspx?t=13719677.
- 3. https://innoopedia.blogspot.com/2015/09/virtual-reality.html
- 4. Human Knowledge. The Analysis of Mind. London, 1970.
- 5. Medin, D. & Ross, B.: <u>Cognitive Psychology</u>. 2nd Edition. 2006.
- 6. Perception Manual, Version, 24, Modling, March. 2009.
- 7. Schuhfried Gmbh :op cit:, 2010.
- 8. Schuhfried Gmbh: Vienna <u>Test System</u>: Psychological Assessment Catalogue, oedling, Austria, 2010.
- 9. Schuhfried, G. Prieler, J. & Bauer, W. PP-Peripheral

ملحق (۱)

نظارة الواقع الافتراضي VR BOX

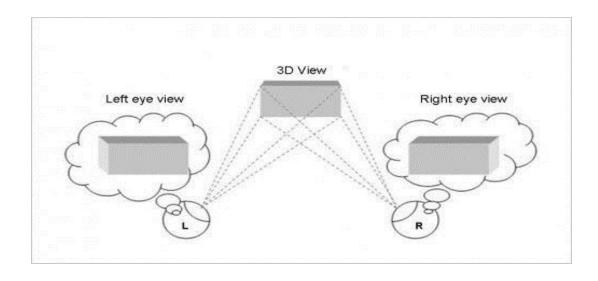
نظارات الواقع الافتراضي أو العالم الافتراضي المستقبل القريب، بالتأكيد نستمتع كثيراً بمشاهدة الأفلام التي يتم عرضها بتقنية الأبعاد الثلاثية DT وهذا لأنه عند مشاهدتنا لمثل تلك الأفلام يزداد تأثرنا بهذه الأفلام نظراً لأنها تقوم بإضافة جزء من الواقع من خلال تقنية الأبعاد الثلاثية ولكن لك أن تتخيل القيام بمشاهدة مثل تلك الأفلام ثلاثية الأبعاد ولكن بزاوية ٣٦٠ درجة أي أنك ستشعر وكأنك داخل الفيلم وليس فقط تشاهده ، هذا بالضبط ما تقوم به نظارات الواقع الافتراضي VR أو المعروفة باسم نظارات العالم الواقعي نظراً لأنها تجعلك تشعر بالواقعية أثناء مشاهدة فيلم أو لعب لعبة من ألعاب الواقع الافتراضي .

وفى هذا الإطار ظهرت الكثير من الشركات التي تتنافس فيما بينها على مثل تلك التقنية التي ستكون تقنية السنوات القادمة.

طريقة عمل نظارات الواقع الافتراضي

الكائنات الحية – مثل كل المخلوقات – تم تزويدها بعينين يقعان قريبين من بعضهما وجنبا الي جنب. هذا المكان يعني ان كل عين لديها رؤية لنفس المنظر من زاوية مختلفة قليلا. وأنت يمكنك ان تكتشف ذلك بالتركيز على شيء بعيد وتبديل الرؤية بين كلتا العينين والآن لاحظ كيف انه بعض الاشياء يتغير مكانها جزئيا ؟! العقل يأخذ المعلومات من كل عين ويجمعها في صورة واحدة مترجما اختلاف منظر الرؤية والمكان لكل عين كبعد ثالث وهو العمق Depth وهذا ينتج لنا صورة ثلاثية الابعاد Depth وعرض (اتساع) وعمق (ارتفاع).

اجل انه الارتفاع او العمق هو من صنع البعد الثالث وبالتالي الصورة ثلاثية الابعاد أو Stereoscopic أو الشكل المجسم ومن خلال الصورة المجسمة يمكننا ان نرى موقع الاشياء المحيطة بنا بالضبط بالنسبة لأجسامنا وعادة ما تكون بدقة كبيرة. بالإضافة الي انها مكنتنا ان نرى نجيد مراقبة الاشياء التي تقترب وتبتعد مننا بسهولة. وموقع عيوننا يعني اننا يمكننا ان نرى



جزئيا حول الاشياء الصلبة بدون الحاجة الى تحريك وتغيير موضع رأسنا. ولعله من السهل ان نرى لماذا بعض الاشخاص يؤمنون بأن الرؤية المجسمة Stereoscopic Vision ضرورية للأفعال وجدت كوسيلة للنجاة. بالتأكيد الرؤية المجسمة Stereoscopic Vision ضرورية للأفعال الظاهرة البسيطة مثل رمي الاشياء والامساك بأشياء أخري أو ركل كرة أو القيادة او ركن السيارات أو حتى مجرد تمرير خيط بداخل ابرة وهذا ليس لنقول إن المهام لم تكن لتتم لولا الرؤية ثلاثية الأبعاد ولكن نقص الأحساس بالارتفاع كان يمكن ان يجعل المهام اليومية أكثر تعقيدا.

وقد كانت أيضا استخداماتها في مجال علاج مشاكل الصحة العقلية باستخدام العلاج الواقع الافتراضي واستخدمت نظارات الواقع الافتراضي لعلاج المحاربين القدامي الذين يعانون من الاضطراب النفسي ما بعد الصدمة، من أغرب استخدامات نظارات الواقع الافتراضي هي السياحة إذ ستمكن هذه النظارات الثورية المستخدمين من السفر إلى أي مكان في العالم أثناء الجلوس في منازلهم من خلال إعطائهم الفرصة بمشاهدة المعالم السياحية والأثرية عن قرب دون الانتقال من مكانهم.

مميزاتها:

- ١-يتيح لك اللعب بتقنية ثلاثي الابعاد.
- ٢-يتيح لك تصفح اليوتيوب وخرائط كوكل.
- ٣-قابل لتعديل المسافة بين العدستين لتناسب كل شخص.
- ٤-يتيح لك ميزة ستريت فيو من جوجل وهي ميزة تجعلك تقف في أبرز المعالم العالمية
 مثل برج ايفل وغيرها من المناظر.
 - ٥-ريموت كونترول للتحكم.
 - ٦-يأتي مع جزام مطاطي مرن للراس وقابل للتعديل.

٧-متوافق مع اغلب أجهزة الهواتف الذكية (iso والاندرويد).

٨-تصميم انيق ومميز ومبتكر.

٩-يسمح لك لمشاهدة الأفلام ومقاطع الفيديو كالسينما بتقنية ثلاثي الابعاد.

کامیرا تصویر ۳۲۰ درجه



المواصفات والميزات:

V4.1	مواصفات بلوتوث
b/g/n ۸.۲,۱۱	مواصفات الواي فأي
Type-C™ USB 2.0	نوع اليو اس بي
1200 mAh	البطارية
١٢٠ دقيقة	وقت الشحن
۱۳ x 2 ، M ، ۳ (عدسة عين السمكة المزدوجة)	البصرية

۲۰۱۰ × ۲۰۸۰ (۳۰ إطارا في الثانية)	اقصى دقة للفيديو
5660 x 2830 (16 M)	اقصى دقة للصورة
الصورة ثابتة:JPEG	7 -ti . 2ti 72 -
MP4 (MPEG-4 AVC/H.264, Audio: AAC 5.1 Ch) الفيديو:	صيغة الفيديو والصورة
كروية / نصف كروية الصورة والفيديو	الالتقاط
3الميكر وڤونات	الصوت
تصل إلى ٢ تيرابايت	بطاقة اس دي الخارجية
40ملمتر * ۹۷ ملمتر * ۲۵ ملمتر / ۲۹٫۹ غم	الأبعاد / الوزن

محتويات صندوق الكاميرا

١ – الكاميرا.

٢-غلاف الكاميرا.

٣-كيبل توصيل للكمبيوتر لغرض نقل البيانات والشحن.

٤ - وكتاب دليل المستخدم.

شکل (٤)

محتويات صندوق الكاميرا



- رقم (١) يبين مدخل الكيبل الى الكمبيوتر
 - رقم (٢) يبين مكان بطاقة الذاكرة





ومن الصورة أعلاه والمرقمة بالتسلسل الذي يبين كل رقم تفصيل حول الكاميرا وكالاتي:

١-وضع التصوير (٣٦٠/١٨٠) درجة.

٢-مفتاح التشغيل مع مصباح الانارة.

٣- ميكروفون.

٤-مفتاح التسجيل والالتقاط.

٥-مصباح التسجيل والالتقاط.

٦-عدسة الكاميرا.

٧-ميكروفون.

٨-عدسة الكاميرا.

٩ – ميكروفون.

	الأسبوع: الاول								
الراحة بين المجاميع	المجاميع	الراحة	التكرارات	زمن اداء	الشدة	التمرين	اليوم		
۲ – ۳ دقیقة	ŧ	1,0-1	ŧ	ļ,	\ \ \ \	تمرين مجال الرؤية الاول	السبت		

١٠- مفتاح محرر الغطاء.

ملحق رقم (٥)

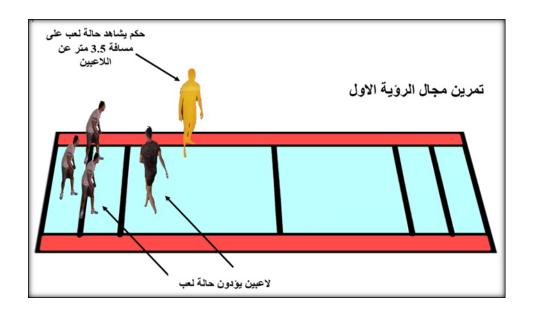
۳-۲ دقیقة	٤	۱,٥-١	£	ث۱۰	% 4 •	تمرين مجال الرؤية الثاني	الثلاثاء
		Y-1,0	7	1,00	90	تمرین رکض ۱۰	
		د	•	Ü	%	متر	الخميس

التمرينات التي اعدها الباحث

شرح أداء التمرين:

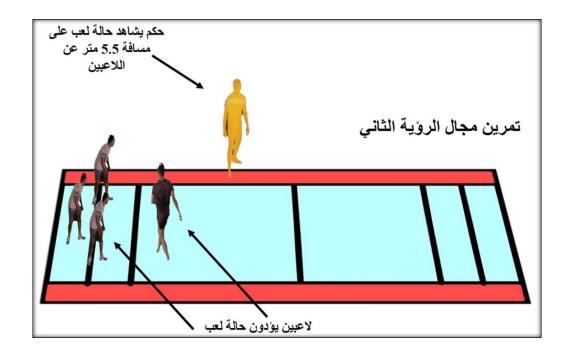
١ -تمرين مجال الرؤية الأول

• حكم يقف على مسافة ٣,٥ متر لمشاهدة حالة لعب (١*٣).



٢ - تمرين مجال الرؤية الثاني

حكم يقف في نصفي الملعب وامامه حالة لعب كما في التمرين الأول وتكون حركة الحكم بمسافة مختلفة أكبر من وقوفه في حالة اللعب الاولى.

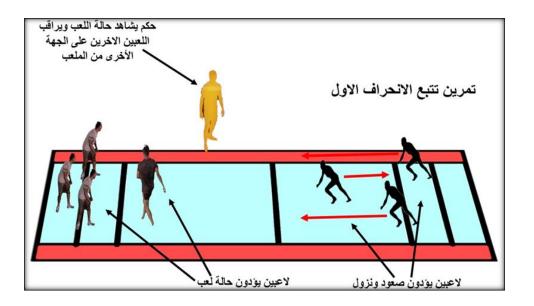


شرح أداء التمرين:

	الأسبوع: الثاني								
الراحة بين المجاميع	المجاميع	الراحة	التكرارات	زمن اداء	الشدة	التمرين	اليوم		
۳-۲ دقیقه	٤	1,0-1	ŧ	۱۰ ث	۸° %	تمرين تتبع الانحراف الاول	السبت		
۳–۲ دقیقه	٤	1,0-1	£	ث	% 4 •	تمرين تتبع الانحراف الثاني	الثلاثاء		
		7-1,0 2	£	۱,۱۱	% ٩ ٠	تمرین رکض ۱۵ متر	الخميس		

١-التمرين الأول (تتبع الانحراف):

- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- لعب (٣*١) اثنان دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
- لاعبين فريق المقابل عدد (٣) في النصف الاخر يؤدون صعود ونزول في نصف

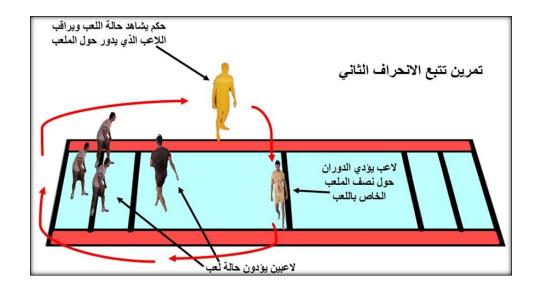


الملعب الخاص بهم.

٢ - التمرين الثاني (تتبع الانحراف):

الأسبوع: الثالث							
الراحة بين	المجاميع	الراحة	التكرارات	زمن اداء	الشدة	التمرين	اليوم

- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- لعب (٣*١) ثلاثة دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
 - لاعب واحد يقوم بالدوران حول الملعب.

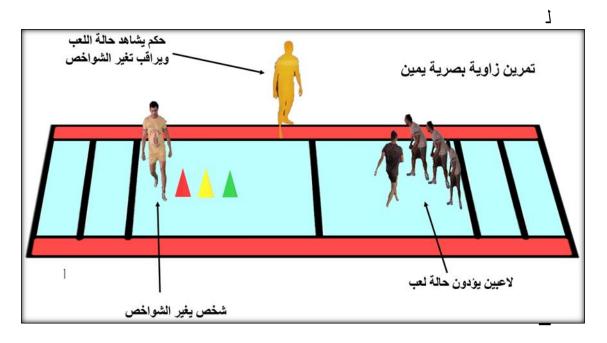


المجاميع							
7-7	,	1,0-1		10	6	تمرين رؤية بصرية	* *
دقيقة		٠	2	ů	%	يمين الاول	السبت
7-7	,	1,0-1		10	0/ 4	تمرين رؤية بصرية	122121
دقيقة	Z	٠	2	ů	% 4 •	يسار الثاني	الثلاثاء
0-4	L.	7-1,0	٦		0/ 4 4		. 11
دقيقة	۲	٦	1	1, £ .	% 9 0	تمرین رکض ۱۰ متر	الخميس

شرح أداء التمرين:

١ -تمرين رؤية بصرية يمين الأول

• حكم يقف في منتصف الملعب الكلي وتكون حالة لعب على الجهة اليسار للحكم وشخص مع شواخص ملونة عدد (٣) (اصفر، احمر، اخضر) على ارتفاعات مختلفة على الجهة اليمين للحكم وعلى الحكم ان يطلق حكم على حالة اللعب التي تكون (٣*١) ومشاهدة ومعرفة الألوان التي تتغير اثناء لعب الحالة ويصدر الحكم

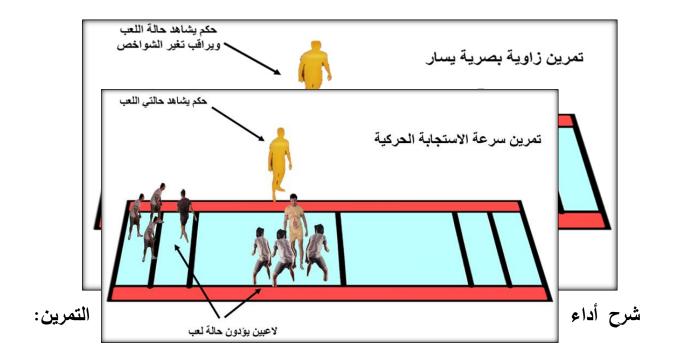


ص الذي تغير اثناء مراقبته لحالة اللعب ويكون تبديل الشاخص كل (٥) ثانية.

٢ -تمرين رؤية بصرية يسار الثاني

• ويكون الأداء نفس التمرين الأول لكن عكس الجهة للحكم أي تأخذ الشواخص الجهة اليسار وحالة اللعب تأخذ الجهة اليمين وتكون الإجراءات المتبعة نفسها.

	الأسبوع: الرابع										
الراحة بين المجاميع	المجاميع	الراحة	التكرارات	زمن اداء	الشدة	التمرين	اليوم				
۳–۲ دقیقه	£	1,0-1	£	ث	۸ <i>٥</i> %	تمرين سرعة الاستجابة الحركية الاول	السبت				
۳ – ۲ دقیقة	٤	۱,٥-١	£	ث ث	% 9 0	تمرين سرعة الاستجابة الحركية الثاني	الثلاثاء				
		4-1,0 2	£	١,٥٥	% ٩ ٠	تمرین رکض ۱۰ متر	***				
		۵, ۱ – ۲ د	۲	۲,۱۱	%٩ <i>٥</i>	تمرین رکض ۱۵ متر	الخميس				



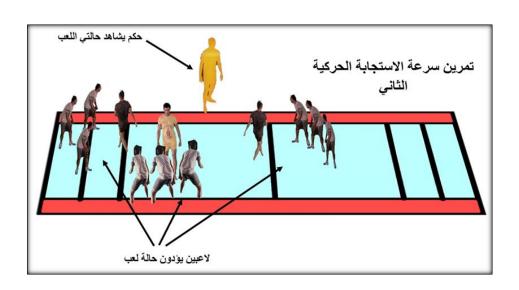
١ -تمرين سرعة الاستجابة الحركية الاول

- حكم يقف في منتصف الملعب.
- يقوم الحكم بمشاهدة حالتي لعب (۱*۲) في كل نصف من الملعب وإطلاق الحكم على كلا الحالتين وبالنتاوب وبأسرع ما يمكن للحكم.

٢-تمرين سرعة الاستجابة الحركية الثاني

• نفس الإجراءات المتبعة في التمرين الأول

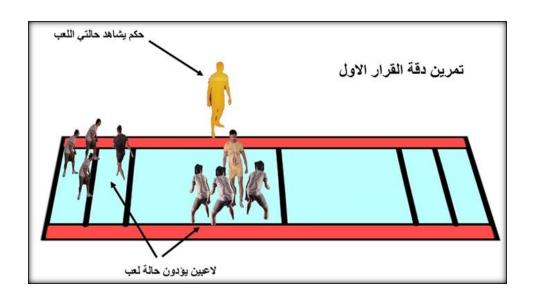
شرح أداء التمرين: ١ -تمرين دقة القرار الأول



الأسبوع: الخامس									
الراحة بين المجاميع	المجاميع	الراحة	التكرارات	زمن اداء	الشدة	التمرين	اليوم		
۳-۲ دقیقة	ŧ	١ - ٥,١ د	£	· 1	% Ao	تمرين دقة القرار الاول	السبت		

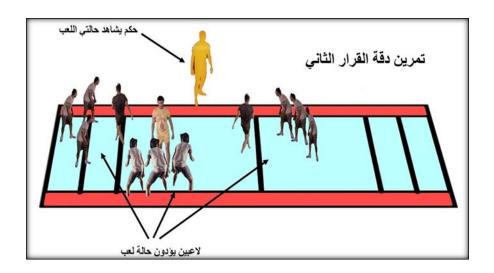
- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- يقوم الحكم بمشاهدة حالة واحدة تتضمن (٢*١) او حالتين لعب تتضمن (٢*١) في نفس اللحظة في نفس اللحظة ويقوم بأطلاق الحكم على الحالة او الحالتين في نفس اللحظة أيضا مع مراعاة دقة اتخاذ القرار لجميع الحالات وبالتتاوب بينهما.

۳-۲ دقیقة	£	١,٥-١ د	£	· "	% ٩٠	تمرين دقة القرار الثاني	الثلاثاء
0-۳ دقیقة	*	٥,١-٢ د	٤	ث	%1	تمرين سرعة حركية للرجلين تمرين سرعة حركية للذراعين	الخميس



١ -تمرين دقة القرار الثاني

• حيث يكون التمرين نفسه الأول.



٢ -تمرين سرعة حركية للرجلين

• حيث يقوم الحكم بالركض امام خلف مسافة ٣ متر وكذلك يمين يسار مسافة ٦ متر جانبي مواجه للبساط وهذا كله اثناء مشاهدته لحالة اللعب ويكون تغيير الاتجاه للأمام والخلف بصافرة اما لليمين واليسار بصافرتين.

٣-تمرين سرعة حركية للذراعين

• يحمل الحكم في احدى يديه كرة تنس ويكون الأداء بالنتاوب بتبديل الكرة بين الذراع اليمين واليسار من خلال الرفع والخفض للأعلى والاسفل.

الأسبوع: السادس								
الراحة بين المجاميع	المجاميع	الراحة	التكرارات	زمن اداء	الشدة	التمرين	اليوم	
۳ – ۲ دقیقة	*	۱,٥–۱ د	£	ث	% As	-تمرين دقة القرار الأول -تمرين سرعة الاستجابة الحركية الاول	السبت	
۲ – ۳ دقیقة	*	۱,٥–۱ د	£	ث	% As	-تمرين دقة القرار الثاني -تمرين سرعة الاستجابة الحركية الثاني	الثلاثاء	
۳–٥ دقيقة	*	١ ٢ – ١ , ٥	£	ث	%1	تمرين سرعة حركية للرجلين تمرين سرعة حركية للذراعين	الخميس	

شرح أداء التمرين:

١ -تمرين دقة القرار الأول

• حكم يقف في أحد نصفي الملعب.

• يقوم الحكم بمشاهدة حالة واحدة تتضمن (٣*١) او حالتين لعب تتضمن (٣*١) في نفس اللحظة في نفس اللحظة ويقوم بأطلاق الحكم على الحالة او الحالتين في نفس اللحظة أيضا مع مراعاة دقة اتخاذ القرار لجميع الحالات وبالتتاوب بينهما.

٢ - تمرين سرعة الاستجابة الحركية الاول

- حكم يقف في منتصف الملعب.
- يقوم الحكم بمشاهدة حالتي لعب (۱*۳) في كل نصف من الملعب وإطلاق الحكم على كلا الحالتين وبالتتاوب وبأسرع ما يمكن للحكم.

٣-تمرين دقة القرار الثاني

• حيث يكون التمرين نفسه الأول.

٤ -تمرين سرعة الاستجابة الحركية الثاني

• نفس الإجراءات المتبعة في التمرين الأول.

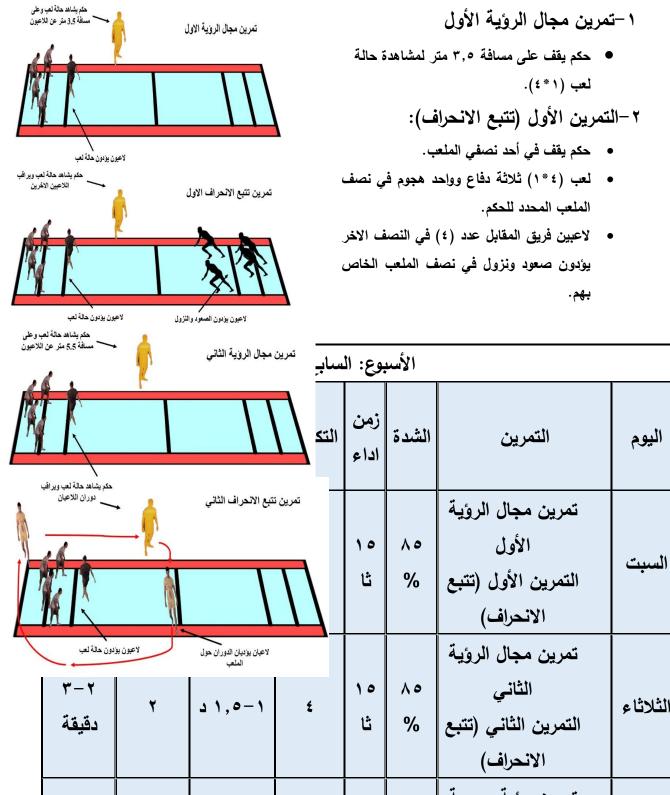
ه -تمرین سرعة حرکیة للرجلین

• حيث يقوم الحكم بالركض امام خلف مسافة ٣ متر وكذلك يمين يسار مسافة ٦ متر جانبي مواجه للبساط وهذا كله اثناء مشاهدته لحالة اللعب ويكون تغيير الاتجاه للأمام والخلف بصافرة اما لليمين واليسار بصافرتين.

٦ -تمرين سرعة حركية للذراعين

• نفس التمرين في الأسبوع السابق بتبديل الكرة بين الذراعين وعند سماع الصافرة يقوم بإعطاء أي حكم يختلف عن الحكم الاخر وبسرعة.

١ - تمرين مجال الرؤية الأول



الثلاثاء تمرين رؤية بصرية يمين الأول **m**- **t** 10 **No** الخميس ۲ 1 -0.1 ٤ دقيقة ثا % تمرين رؤية بصرية يسار الثاني

٣-تمرين مجال الرؤية الثاني

حكم يقف في نصفي الملعب وإمامه حالة لعب كما في التمرين الأول وتكون حركة الحكم بمسافة مختلفة أكبر
 من وقوفه في حالة اللعب الاولى.

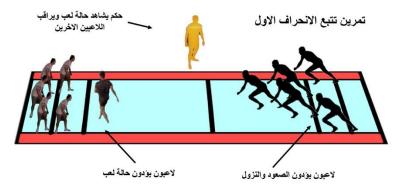
٤ -التمرين الثاني (تتبع الانحراف):

- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- لعب (٤ * ١) اربعه دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
 - لاعبان يقومان بالدوران حول الملعب.

	الأسبوع: الثامن								
الراحة بين المجاميع	المجاميع	الراحة	التكرارات	زمن اداء	الشدة	التمرين	اليوم		
۳–۲ دقیقة	*	١,٥-١ د	٣	۲۰	۹۰ %	تمرين مجال الرؤية الأول التمرين الأول (تتبع الانحراف)	السبت		
۲ — ۳ دقیقة عب وعلی ن اللاعبون	حكم يشاهد حالة : مسافة 3.5 متر عز	1,0−1 - <u></u>	۳	۲۰ ثا	٩ . % مرين مجال	تمرين مجال الرؤية الثاني التمرين الثاني (تتبع الانحراف)	الثلاثاء		
	ن حالة لعب	لاعبون يودور				تمرین رؤیة بط یمین الأول یمین رؤیة بط تمرین رؤیة بط یسار الثانی	الخميس		

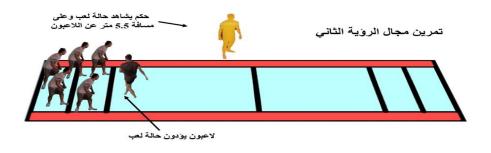
١ -تمرين مجال الرؤية الاول

• حكم يقف على مسافة ٣,٥ متر لمشاهدة حالة لعب (١*٥).



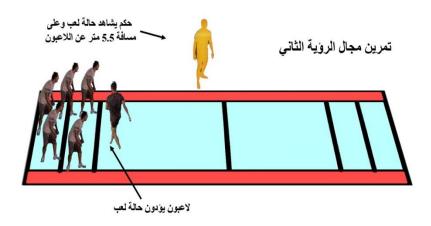
٢ - التمرين الأول (تتبع الانحراف):

- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- لعب (٥*١) خمس دفاع وواحد
 هجوم في نصف الملعب المحدد
 للحكم.
- لاعبين فريق المقابل عدد (٥) في النصف الاخر يؤدون صعود ونزول في نصف الملعب الخاص بهم.



٣-تمرين مجال الرؤية الثاني

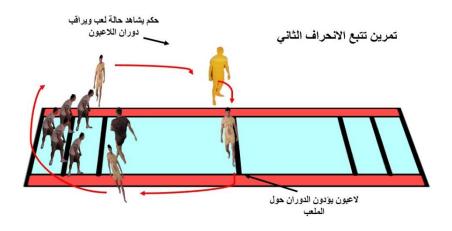
• حكم يقف في نصفي الملعب وامامه حالة لعب كما في التمرين الأول وتكون حركة الحكم بمسافة مختلفة أكبر من وقوفه في حالة اللعب الاولي.



٤ - التمرين الثاني

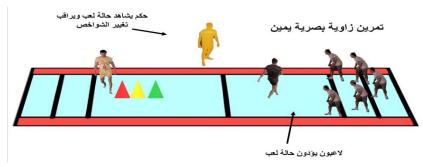
(تتبع الانحراف):

- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- لعب (٥*١) ثلاثة دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
 - (٣) لاعبين بالدوران حول الملعب.



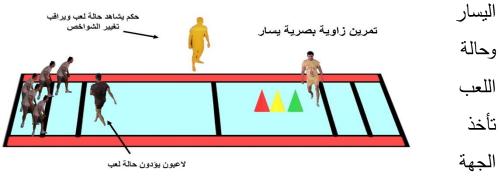
٥ - تمرين زاوية بصرية يمين الأول:

• حكم يقف في منتصف الملعب الكلي وتكون حالة لعب على الجهة اليسار للحكم وشخص مع شواخص ملونة عدد (٣) (اصفر، احمر، اخضر) على ارتفاعات مختلفة على الجهة اليمين للحكم وعلى الحكم ان يطلق حكم على حالة اللعب التي تكون (٥*١) ومشاهدة ومعرفة الألوان التي تتغير اثناء لعب الحالة ويصدر الحكم لون الشاخص الذي تغير اثناء مراقبته لحالة اللعب ويكون تبديل الشاخص كل (٦) ثانية.



٦-تمرين رؤية بصرية يسار الثاني:

• ويكون الأداء نفس التمرين الأول لكن عكس الجهة للحكم أي تأخذ الشواخص الجهة



اليمين وتكون الإجراءات المتبعة نفسها.

ملاحظة: يؤخذ بنظر الاعتبار سرعة ودقة اتخاذ القرار الصادر من الحكم حول كل حالة لعب يشاهدها.

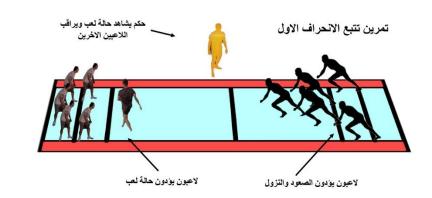
١ -تمرين مجال الرؤية الأول

• حكم يقف على مسافة ٣,٥ متر لمشاهدة حالة لعب (١*٥).

الأسبوع: التاسع								
الراحة بين المجاميع	المجاميع	الراحة	التكرارات	زمن اداء	الشدة	التمرين	اليوم	
۳ – ۲ دقیقة	*	۱ - ۱ ، د	*	ث	%	تمرين مجال الرؤية الأول التمرين الأول (تتبع الانحراف)	السبت	
۳ – ۲ دقیقة	*	۱ - ۱ ، د	۲	ť	4 o %	تمرين مجال الرؤية الثاني التمرين الثاني (تتبع الانحراف)	الثلاثاء	
۳-۲ دقیقة	الة لعب وعلى عن الملاعبون	حكم يشاهد ح	į.		ا الاول	تمرين مجال الرؤية	الخميس	
•		يؤدون حالة لعب	لاعبون					

٢ - التمرين الأول (تتبع الانحراف):

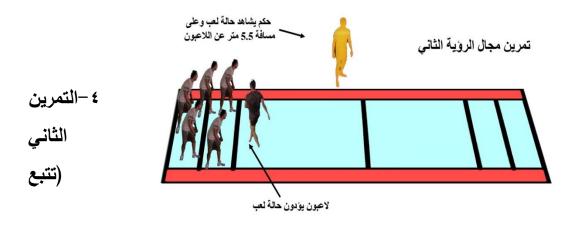
- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- لعب (٥*١) خمس دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
- لاعبين فريق المقابل عدد (٥) في النصف الاخر يؤدون صعود ونزول في نصف الملعب الخاص بهم.



٣-تمرين مجال

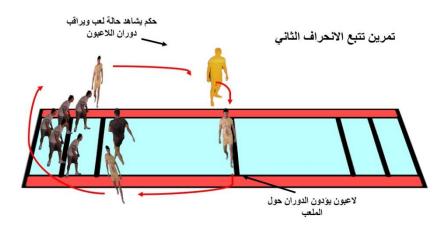
الرؤية الثانى

• حكم يقف في نصفي الملعب وامامه حالة لعب كما في التمرين الأول وتكون حركة الحكم بمسافة مختلفة أكبر من وقوفه في حالة اللعب الاولي.



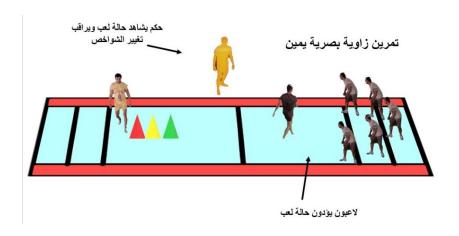
الانحراف):

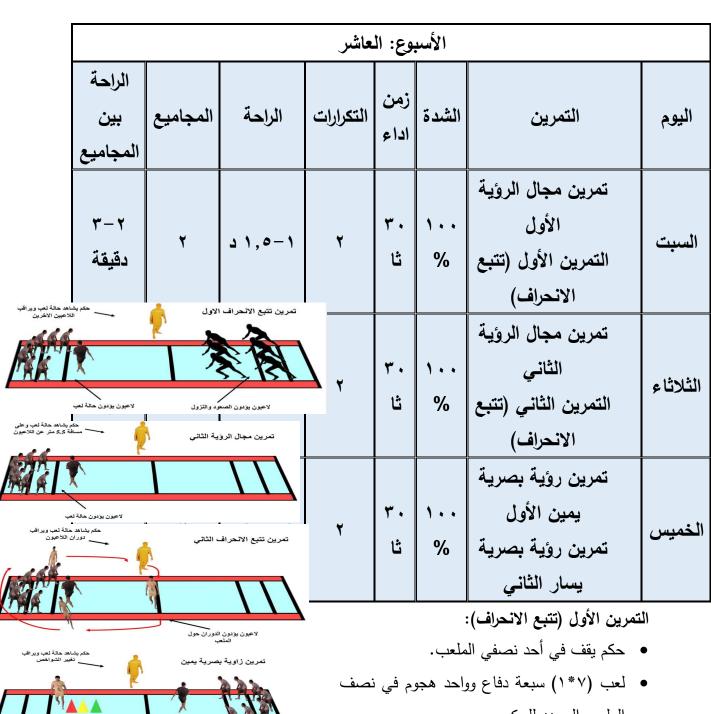
- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- لعب (٥*١) ثلاثة دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
 - (٣) لاعبين بالدوران حول الملعب.



٥ - تمرين زاوية بصرية يمين الأول:

حكم يقف في منتصف الملعب الكلي وتكون حالة لعب على الجهة اليسار للحكم وشخص مع شواخص ملونة عدد (٣) (اصغر، احمر، اخضر) على ارتفاعات مختلفة على الجهة اليمين للحكم وعلى الحكم ان يطلق حكم على حالة اللعب التي تكون (٥*١) ومشاهدة ومعرفة الألوان التي تتغير اثناء لعب الحالة ويصدر الحكم لون الشاخص الذي تغير اثناء مراقبته لحالة اللعب ويكون تبديل الشاخص كل (٦) ثانية.





تمرين زاوية بصرية يسار

- الملعب المحدد للحكم.
- لاعبين فريق المقابل عدد (٦) في النصف الاخر يؤدون صعود ونزول في نصف الملعب الخاص بهم.

١ - تمرين مجال الرؤية الثاني

• حكم يقف في نصفي الملعب وامامه حالة لعب كما في التمرين الأول وتكون حركة الحكم بمسافة مختلفة أكبر من وقوفه في حالة اللعب الاولي.

٢ - التمرين الثاني (تتبع الانحراف):

- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- لعب (٧*١) ستة دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
 - (٣) لاعبين بالدوران حول الملعب.

٣- تمرين رؤية بصرية يمين الأول:

• حكم يقف في منتصف الملعب الكلي وتكون حالة لعب على الجهة اليسار للحكم وشخص مع شواخص ملونة عدد (٣) (اصفر، احمر، اخضر) على ارتفاعات مختلفة على الجهة اليمين للحكم وعلى الحكم ان يطلق حكم على حالة اللعب التي تكون (٧*١) ومشاهدة ومعرفة الألوان التي تتغير اثناء لعب الحالة ويصدر الحكم لون الشاخص الذي تغير اثناء مراقبته لحالة اللعب ويكون تبديل الشاخص كل (١٠) ثانية.

٤ – تمرين رؤية بصرية يسار الثاني:

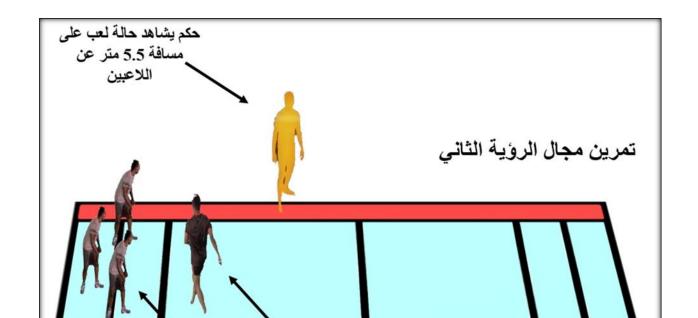
• ويكون الأداء نفس التمرين الأول لكن عكس الجهة للحكم أي تأخذ الشواخص الجهة اليسار وحالة اللعب تأخذ الجهة اليمين وتكون الإجراءات المتبعة نفسها.

ملاحظة: يؤخذ بنظر الاعتبار سرعة ودقة اتخاذ القرار الصادر من الحكم حول كل حالة لعب يشاهدها.

الراحة بين المجاميع	المجاميع	الراحة	التكرارات	زمن اداء	الشدة		التمرين	اليوم
۳-۲ دقیقة	£	1,0-1	٤	ث ٠	۸ <i>٥</i> %	لرؤية	تمرين مجال ا الاول	السبت
۳-۲ دقیقة	£	11,0-1	٤	ث ٠	% 4 •	لرؤية	تمرين مجال ا الثاني	الثلاثاء
متر عن	حكم يشاهد حال مسافة 3.5 اللاعب			1 00	40	٠	تمرین رکض متر	الخميس
				بة الاول	مجال الرؤد	تمرین	اء التمرين: تمرين مجال	•
A		/			\prod		الرؤية الأول حكم يقف على مسافة	
		بن يؤدون حالة نعب	لاعبي		•		۳,۰ متر لمشاهدة	
							حالة لعب (۱*۳).	

גננננ	الأسبوع: الثاني رررررر											
الراحة				• •								
بین	المجاميع	الراحة	التكرارات	زمن اداء	الشدة	التمرين	اليوم					
المجاميع				اداع								
٣-٢	4		4	۱: ۱۰	٨٥	تمرين تتبع الانحراف	.mt1					
دقيقة	2	11,0-1	ξ	• - J	%	الاول	السبت					
7-7	ź	١,٥-١ د	ź	١٠ ث	%٩٠	تمرين تتبع الانحراف	الثلاثاء					

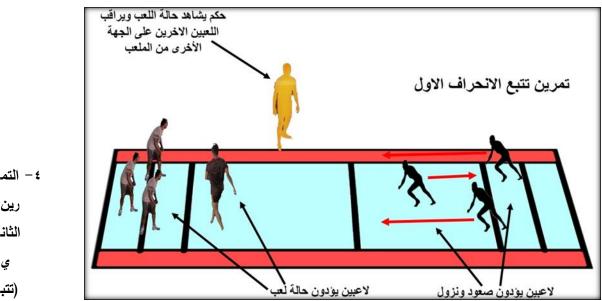
حكم يقف في نصفي الملعب وإمامه حالة لعب كما في التمرين الأول وتكون حركة الحكم بمسافة مختلفة أكبر
 من وقوفه في حالة اللعب الاولى.



دقيقة					الثاني	
	٥,١-٢ د	£	1,11	% 4 .	تمرین رکض ۱۵	الخميس
	- , , , ,		ثا	70 (متر	,

شرح أداء التمرين:

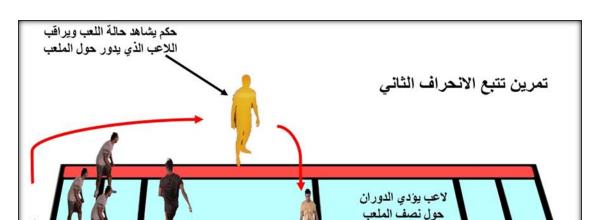
- ٣- التمرين الأول (تتبع الانحراف):
- حكم يقف في أحد نصفى الملعب.
- لعب (٣*١) اثنان دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
- لاعبين فريق المقابل عدد (٣) في النصف الاخر يؤدون صعود ونزول في نصف الملعب الخاص بهم.



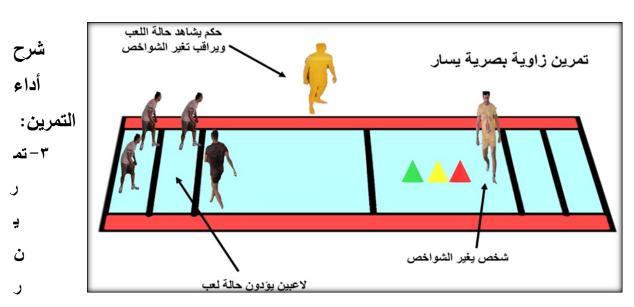
٤ – التم رين الثانه (تتب

ع الانحراف):

- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- لعب (٣*١) ثلاثة دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
 - لاعب واحد يقوم بالدوران حول الملعب.



	سسر		لثالث	أسبوع: ا	الأ		
الراحة بين المجاميع	المجاميع	الراحة	التكرارات	زمن اداء	الشدة	التمرين	اليوم
۲ – ۳ دقیقة	٤	١,٥-١ د	ŧ	ث	% Ao	تمرين رؤية بصرية يمين الاول	السبت
۲ – ۳ دقیقة	£	١ - ٥,١ د	£	ث	% 4 •	تمرين رؤية بصرية يسار الثاني	الثلاثاء
۳–٥ دقيقة	۲	٥,١-٢ د	J.	١,٤،	%٩ <i>٥</i>	تمرین رکض ۱۰ متر	الخميس



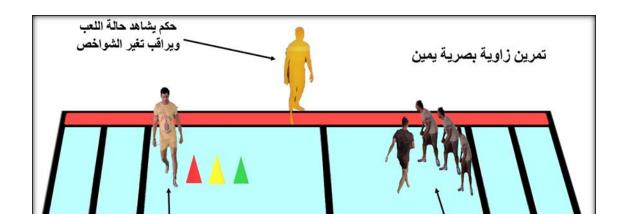
وية بصرية يمين الأول

• حكم يقف في منتصف الملعب الكلي وتكون حالة لعب على الجهة اليسار للحكم وشخص مع شواخص ملونة عدد (٣) (اصفر، احمر، اخضر) على ارتفاعات مختلفة على الجهة اليمين للحكم وعلى الحكم ان يطلق حكم على حالة اللعب التي تكون (٣*١) ومشاهدة ومعرفة الألوان التي تتغير اثناء لعب الحالة ويصدر الحكم لون الشاخص الذي تغير اثناء مراقبته لحالة اللعب ويكون تبديل الشاخص كل (٥) ثانية.

ۺۺۺ	ششش		لرابع	أسبوع: ا	31		
الراحة بين المجاميع	المجاميع	الراحة	التكرارات	زمن اداء	الشدة	التمرين	اليوم
۳–۲ دقیقة	٤	11,0-1	٤	ث	% Ao	تمرين سرعة الاستجابة الحركية الاول	السبت
۳–۲ دقیقة	٤	١ - ٥, ١ د	٤	۱۰	% 9 0	تمرين سرعة الاستجابة الحركية	الثلاثاء

٤ - تمرين رؤية بصرية يسار الثاني

• ويكون الأداء نفس التمرين الأول لكن عكس الجهة للحكم أي تأخذ الشواخص الجهة اليسار وحالة اللعب تأخذ الجهة اليمين وتكون الإجراءات المتبعة نفسها.

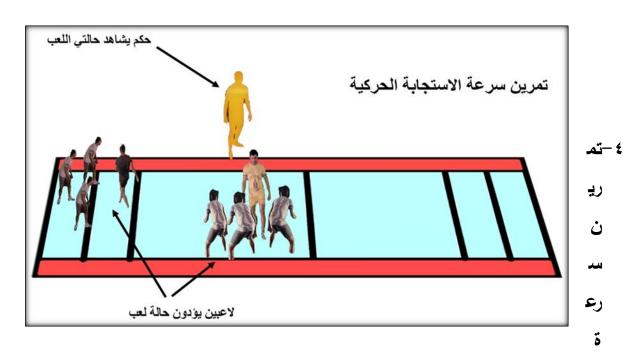


					الثاني	
	٥,١-٢ د	£	1,00	% ٩ •	تمرین رکض ۱۰ متر	* *1
	٥,١-٢ د	۲	۲,۱۱	%q o	تمرین رکض ۱۰ متر	الخميس

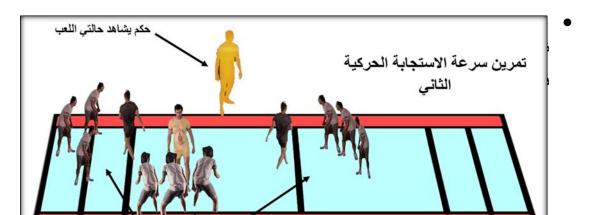
شرح أداء التمرين:

٣- تمرين سرعة الاستجابة الحركية الاول

- حكم يقف في منتصف الملعب.
- يقوم الحكم بمشاهدة حالتي لعب (١*١) في كل نصف من الملعب وإطلاق الحكم على كلا الحالتين وبالتناوب وبأسرع ما يمكن للحكم.



الاستجابة الحركية الثاني



ن ځن ځن	ضضضضضض الأسبوع: الخامس											
الراحة بين المجاميع	المجاميع	الراحة	التكرارات	زمن اداء	الشدة	التمرين	اليوم					
۳–۲ دقیقة	£	11,0-1	£	ث	% A o	تمرين دقة القرار الاول	السبت					
۳–۲ دقیقة	£	١,٥-١ د	£	ث	% 4 •	تمرين دقة القرار الثاني	الثلاثاء					
0-4	۲	٥,١-٢ د	٤	10	%١٠٠	تمرين سرعة حركية	الخميس					

س الإجراءات المتبعة في التمرين الأول.

دقيقة		ثا	للرجلين	
			تمرين سرعة حركية	
			للذراعين	

شرح أداء التمرين:

٤ - تمرين دقة القرار الأول

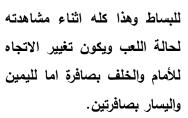
- حكم يقف في أحد نصفى الملعب.
- يقوم الحكم بمشاهدة حالة واحدة تتضمن (٢*١) او حالتين لعب تتضمن (٢*١) في نفس اللحظة ويقوم بأطلاق الحكم على الحالة او الحالتين في نفس اللحظة أيضا مع مراعاة دقة اتخاذ القرار لجميع الحالات وبالتناوب بينهما.

٥ -تمرين دقة القرار الثاني

حيث يكون التمرين
 نفسه الأول.

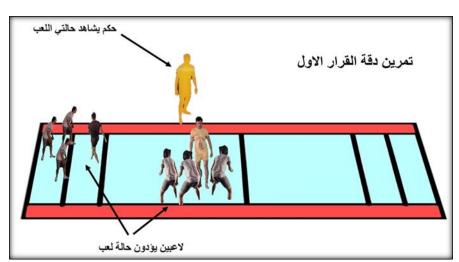
٦ -تمرين سرعة حركية للرجلين

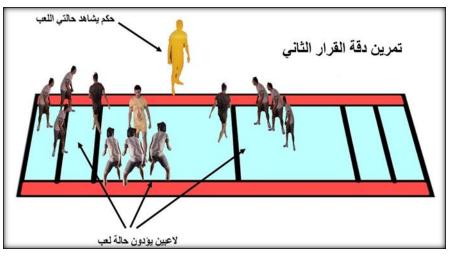
حیث یقوم الحکم
 بالرکض امام خلف
 مسافة ۳ متر وکذلك
 یمین یسار مسافة ۳
 متر جانبي مواجه



٧- تمرين سرعة حركية للذراعين

يحمل الحكم في احدى يديه
 كرة تتس ويكون الأداء
 بالتتاوب بتبديل الكرة بين





ظظظظظظ	الأسبوع: السادس									
الراحة بين المجاميع	المجاميع	الراحة	التكرارات	زمن اداء	الشدة	التمرين	اليوم			
۳ – ۲ دقیقة	۲	١ - ٥,١ د	ŧ	° 1	% A o	-تمرين دقة القرار الأول	السبت			

الذراع اليمين واليسار من خلال الرفع والخفض للأعلى والاسفل.

						-تمرين سرعة الاستجابة الحركية	
						الاستجابة الخركية الاول	
۳ – ۲ دقیقة	*	۱,٥-۱ د	٤	ث	% A o	-تمرين دقة القرار الثاني -تمرين سرعة الاستجابة الحركية الثاني	الثلاثاء
۵–۳ دقیقة	*	١ ٢-١,٥	٤	ث	%1	تمرين سرعة حركية للرجلين تمرين سرعة حركية للذراعين	الخميس

شرح أداء التمرين:

٧-تمرين دقة القرار الأول

- حكم يقف في أحد نصفى الملعب.
- يقوم الحكم بمشاهدة حالة واحدة تتضمن (٣*١) او حالتين لعب تتضمن (٣*١) في نفس اللحظة ويقوم بأطلاق الحكم على الحالة او الحالتين في نفس اللحظة أيضا مع مراعاة دقة اتخاذ القرار لجميع الحالات وبالتناوب بينهما.

٨- تمرين سرعة الاستجابة الحركية الاول

- حكم يقف في منتصف الملعب.
- يقوم الحكم بمشاهدة حالتي لعب (١*٣) في كل نصف من الملعب وإطلاق الحكم على كلا الحالتين ويالتناوب ويأسرع ما يمكن للحكم.

٩ - تمرين دقة القرار الثاني

- حيث يكون التمرين نفسه الأول.
- ١٠ تمرين سرعة الاستجابة الحركية الثاني

• نفس الإجراءات المتبعة في التمرين الأول.

٨-تمرين سرعة حركية للرجلين

• حيث يقوم الحكم بالركض امام خلف مسافة ٣ متر وكذلك يمين يسار مسافة ٦ متر جانبي مواجه للبساط وهذا كله اثناء مشاهدته لحالة اللعب ويكون تغيير الاتجاه للأمام والخلف بصافرة اما لليمين واليسار بصافرتين.

٩ - تمرين سرعة حركية للذراعين

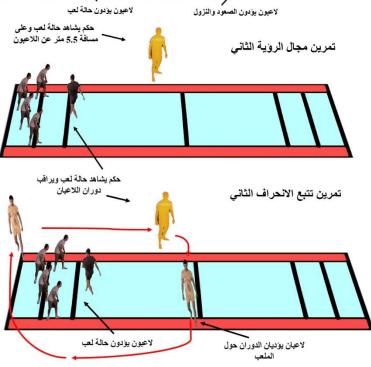
نفس التمرين في الأسبوع السابق بتبديل الكرة بين الذراعين وعند سماع الصافرة يقوم بإعطاء
 أي حكم يختلف عن الحكم الاخر وبسرعة.

	الراحة بين المجاميع	المجاميع	الراحة	التكرارات	زمن اداء	الشدة	التمرين	اليوم
	۳–۲ دقیقة	*	۱ - ۱ ، د	ŧ	ت ٥	۸° %	تمرين مجال الرؤية الأول التمرين الأول (تتبع الانحراف)	السبت
د هاله لعب و طن متر عن الملاعبون		ول	تمرين مجال الرؤية الا	٤	ث	۸° %	تمرين مجال الرؤية الثاني التمرين الثاني (تتبع الانحراف)	الثلاثاء
اهد حالة نعب ويراقب للاعيين الاخرين	لاعبون يؤدون هالة لعب حكم يش	و ل	تمرين تتبع الانحراف الا	٤	ث	۸° %	تمرین رؤیة بصریة یمین الأول تمرین رؤیة بصریة یسار الثانی	الخميس
	لاعبون يؤدون حالة لعب	والنزول	لاعبون يؤدون الصعود				تمرين مجال الرؤية الأول	- 1

 حكم يقف على مسافة ٣,٥ متر لمشاهدة حالة لعب (۱ * ٤).

٢ - التمرين الأول (تتبع الانحراف):

- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- لعب (۱*۴) ثلاثة دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
- لاعبين فريق المقابل عدد (٤) في النصف الاخر يؤدون صعود ونزول في نصف الملعب الخاص بهم.



٣-تمرين مجال الرؤية الثاني

حكم يقف في نصفي الملعب وإمامه حالة لعب كما في التمرين الأول وتكون حركة الحكم بمسافة مختلفة أكبر من وقوفه في حالة اللعب الاولى.

٤ - التمرين الثاني (تتبع الانحراف):

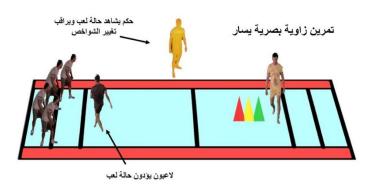
- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- لعب (٤*١) اربعه دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
 - لاعبان يقومان بالدوران حول الملعب.

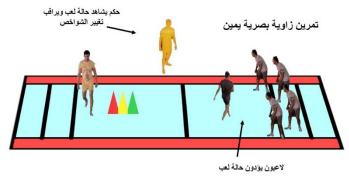
٥ - تمرين رؤية بصرية يمين الأول:

• حكم يقف في منتصف الملعب الكلي وتكون حالة لعب على الجهة اليسار للحكم وشخص مع شواخص ملونة عدد (٣) (اصفر، احمر، اخضر) على ارتفاعات مختلفة على الجهة اليمين للحكم وعلى الحكم ان يطلق حكم على حالة اللعب التي تكون (٤*١) ومشاهدة ومعرفة الألوان التي تتغير اثناء لعب الحالة ويصدر الحكم لون الشاخص الذي تغير اثناء مراقبته لحالة اللعب ويكون تبديل الشاخص كل (٤) ثانية.

٦ - تمرين رؤية بصرية يسار الثاني:

• ويكون الأداء نفس التمرين الأول لكن عكس الجهة للحكم أي تأخذ الشواخص الجهة اليسار وحالة اللعب تأخذ





الجهة اليمين وتكون الإجراءات المتبعة نفسها.

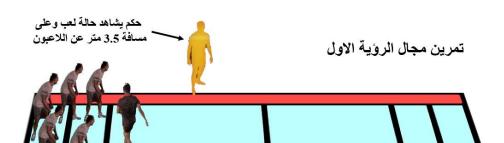
ب	نكم يشاهد حالة لعب ويراق اللاعبين الاخرين	`	ب الاول	رين تتبع الانحراة	_	الأس		
	- Lau	لاعبون يؤدون حال	صعود والنزول	لاعبون يؤدون ال		الشدة	التمرين	اليوم
	۳–۲ دقیقة	*	۱ - ۱ ، د	7	ث ۲	« · %	تمرين مجال الرؤية الأول التمرين الأول (تتبع الانحراف)	السبت
	۳–۲ دقیقة	*	۱ - ۱ ، د	2	ت ۲	« · %	تمرين مجال الرؤية الثاني التمرين الثاني (تتبع الانحراف)	الثلاثاء
	۳–۲ دقیقة	۲	۱ - ۱ ، د	٣	۲۰	۹۰ %	تمرین رؤیة بصریة یمین الأول تمرین رؤیة بصریة یسار الثانی	الخميس

٦ - تمرين مجال الرؤية الأول

• حكم يقف على مسافة ٥,٥ متر لمشاهدة حالة لعب (١*٥).

٧-التمرين الأول (تتبع الانحراف):

- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- لعب (٥*١) خمس دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.



• لاعبين فريق المقابل عدد (٥) في النصف الاخر يؤدون صعود ونزول في نصف الملعب الخاص بهم.

٨-تمرين مجال الرؤية الثاني

حكم يقف في نصفي الملعب وإمامه حالة لعب كما في التمرين الأول وتكون حركة الحكم بمسافة مختلفة أكبر
 من وقوفه في حالة اللعب الاولى.

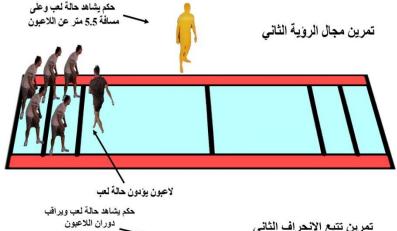
٩ - التمرين الثاني (تتبع الانحراف):

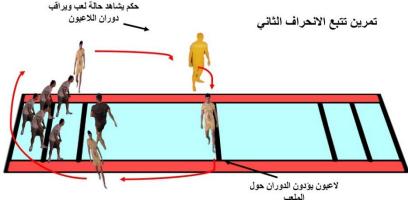
- حكم يقف في أحد نصفى الملعب.
- لعب (٥*١) ثلاثة دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
- (۳) لاعبین بالدوران حول الملعب.
- ۱۰ تمرین رؤیة بصریة یمین

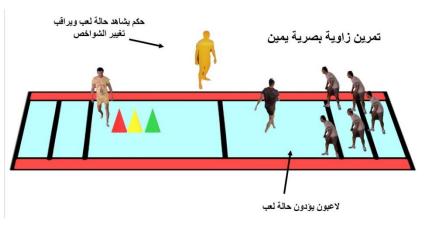
الأول:

حكم يقف في منتصف الملعب
 الكلي وتكون حالة لعب على
 الجهة اليسار للحكم وشخص مع
 شواخص ملونة عدد (٣)
 (اصفر، احمر، اخضر) على
 ارتفاعات مختلفة على الجهة

اليمين للحكم وعلى الحكم ان يطلق حكم على حالة اللعب التي تكون (٥*١) ومشاهدة ومعرفة الألوان التي تتغير اثناء لعب الحالة ويصدر الحكم لون الشاخص الذي تغير اثناء مراقبته لحالة اللعب ويكون تبديل الشاخص كل (٦) ثانية.





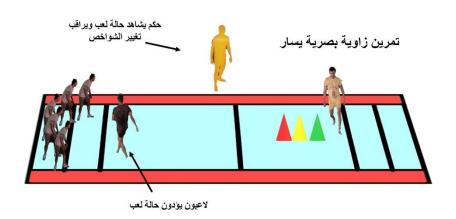


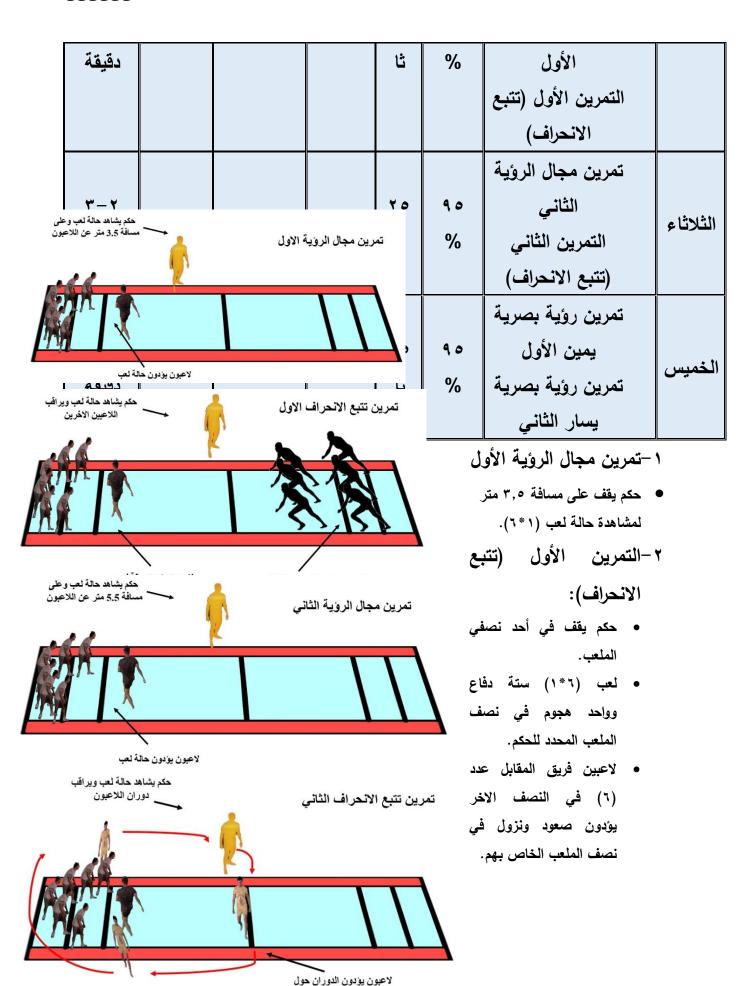
١١ – تمرين رؤية بصرية يسار الثاني:

ممممم	الأسبوع: التاسع									
الراحة بين المجاميع	المجاميع	الراحة	التكرارات	زهن ادا	الشدة	التمرين	اليوم			
7-7	۲	١,٥-١ د	۲	70	90	تمرين مجال الرؤية	السبت			

• ويكون الأداء نفس التمرين الأول لكن عكس الجهة للحكم أي تأخذ الشواخص الجهة اليسار وحالة اللعب تأخذ الجهة اليمين وتكون الإجراءات المتبعة نفسها.

ملاحظة: يؤخذ بنظر الاعتبار سرعة ودقة اتخاذ القرار الصادر من الحكم حول كل حالة لعب يشاهدها.





٣-تمرين مجال الرؤية الثاني

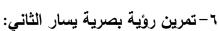
حكم يقف في نصفي الملعب وإمامه حالة لعب كما في التمرين الأول وتكون حركة الحكم بمسافة مختلفة أكبر من وقوفه في حالة اللعب الاولى.

٤ - التمرين الثاني (تتبع الانحراف):

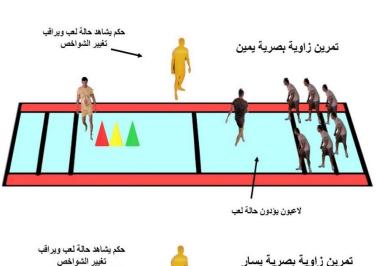
- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- لعب (١*١) ستة دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
 - (٣) لاعبين بالدوران حول الملعب.

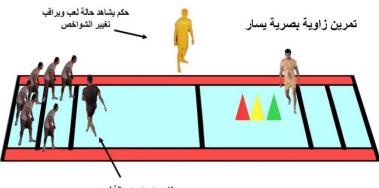
٥- تمرين رؤية بصرية يمين الأول:

• حكم يقف في منتصف الملعب الكلي وتكون حالة لعب على الجهة اليسار للحكم وشخص مع شواخص ملونة عدد (٣) (اصفر، شواخص ملونة عدد (٣) (اصفر، اخضر) على ارتفاعات مختلفة على الجهة اليمين للحكم وعلى الحكم ان يطلق حكم على حالة اللعب التي تكون (٣*١) ومشاهدة ومعرفة الألوان التي تتغير اثناء لعب الحالة ويصدر الحكم لون الشاخص الذي تغير اثناء مراقبته لحالة اللعب ويكون تبديل الشاخص كل (٨) ثانية.

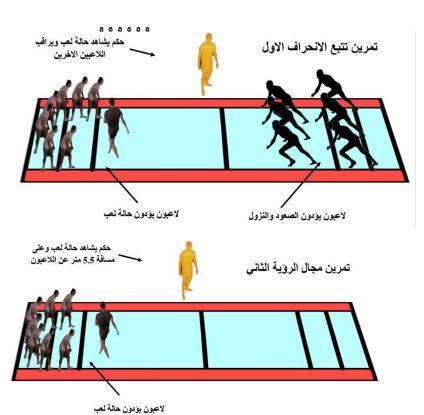


• ويكون الأداء نفس التمرين الأول لكن عكس الجهة للحكم أي تأخذ الشواخص الجهة اليسار وحالة اللعب تأخذ الجهة اليمين وتكون الإجراءات المتبعة نفسها.



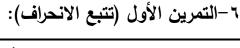


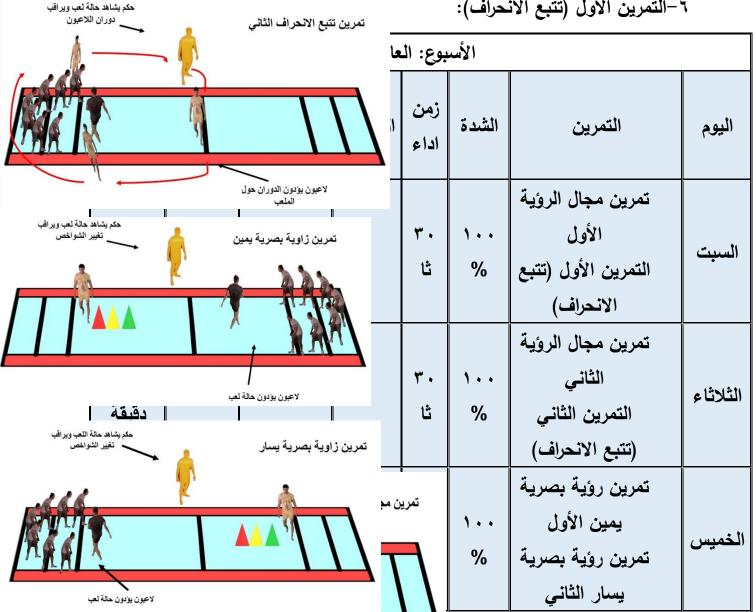
لاعبون يؤدون حالة لعب



ملاحظة: يؤخذ بنظر الاعتبار سرعة ودقة اتخاذ القرار الصادر من الحكم حول كل حالة لعب يشاهدها.

- ٥-تمرين مجال الرؤية الأول
- حكم يقف على مسافة ٣,٥ متر لمشاهدة حالة لعب (۱*۲).





- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- لعب (٧*١) سبعة دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
- لاعبين فريق المقابل عدد (٦) في النصف الاخر يؤدون صعود ونزول في نصف الملعب الخاص بهم.

٧-تمرين مجال الرؤية الثاني

حكم يقف في نصفي الملعب وإمامه حالة لعب كما في التمرين الأول وتكون حركة الحكم بمسافة مختلفة أكبر
 من وقوفه في حالة اللعب الاولى.

٨-التمرين الثاني (تتبع الانحراف):

- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- لعب (٧*١) ستة دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
 - (٣) لاعبين بالدوران حول الملعب.

٩ - تمرين رؤية بصرية يمين الأول:

- حكم يقف في منتصف الملعب الكلي وتكون حالة لعب على الجهة اليسار للحكم وشخص مع شواخص ملونة عدد (٣) (اصفر، احمر، اخضر) على ارتفاعات مختلفة على الجهة اليمين للحكم وعلى الحكم ان يطلق حكم على حالة اللعب التي تكون (٧*١) ومشاهدة ومعرفة الألوان التي تتغير اثناء لعب الحالة ويصدر الحكم لون الشاخص الذي تغير اثناء مراقبته لحالة اللعب ويكون تبديل الشاخص كل (١٠) ثانية.
 - ١٠ تمرين رؤية بصرية يسار الثانى:
- ويكون الأداء نفس التمرين الأول لكن عكس الجهة للحكم أي تأخذ الشواخص الجهة اليسار وحالة اللعب تأخذ الجهة اليمين وتكون الإجراءات المتبعة نفسها.

ملاحظة: يؤخذ بنظر الاعتبار سرعة ودقة اتخاذ القرار الصادر من الحكم حول كل حالة لعب يشاهدها.

الراسات العنباء لجنة مناقشة والمريات المريات العنباء المريات العنباء المريات العنباء لجنة مناقشة من قبلنا لهي جديرة بدرجة الملالات التي تم اجرائها من قبلنا لهي جديرة بدرجة وعلي وعليه وقعنا. والمريات المريات ومعلوم المراها على المناقشة من قبلنا لهي جديرة بدرجة وعليه وقعنا.

الصفة	الترقيع	اللقب العلمي	-WI	6
رئيسا	40	39-1	و عادل ترق مالاوي	1
عضوا	es	المناذ	د. رجم علو علي	2
عضوا	- AL	مادر شرا	sign dine 1.0	3
عضوا ومشرفا	KO	ا ا	دو م م م م م م	4

يصادق مجلس تلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة القادسية على قرار اللجنة

١٠١ مشام هنداوي هويدي

العميد / وكالية

